2,-DM Nr. 34/24.8.1982

Walt Disneys

MICKY MAUS

ÖSTERREICH oS 15
SCHWEIZ sFr 2.–
LUXEMBURG frs 44
BELGIEN bfrs 44
ITALIEN Lire 1300
NIEDERLANDE hfl 2.50
SPANIEN Ptas 100
DÄNEMARK Kr 8.50

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Spiel und Bastelteil

6 Spiele in Einem

Knobel-Kiste

ehapa

MMK-PREIS-AUSSCHREIBEN

MICKY MAUS KLUB

Ede Wolf ist ja bekanntlich ständig auf Schweinchenjagd. Und ständig ist er am Ende der Dumme! Das alte Sprichwort, das unsere Freunde hier auf Ihre Schilder gemalt haben,

paßt deshalb auch voll und ganz auf ihn. Da kann Ede noch so groß „Quatsch" auf sein Schild schreiben!

Leider ist unseren Freunden einiges durcheinander geraten. Aber sicher kriegt Ihr alles in die richtige Reihenfolge. Und dann könnt Ihr auch unsere Frage beantworten:

Welches ist das vierte Wort des Sprichwortes?

Schreibt dieses Wort auf eine Postkarte und schickt sie bis spätestens 26. August (Datum des Poststempels) an MMK-Preisausschreiben Postfach 1215 7000 Stuttgart 1

Bitte nur Postkarten verwenden! Und schickt auch keine Bestellungen von MMK-Artikeln zusammen mit Eurer Lösung!

Zu gewinnen gibt es:

5 Electronic-Flipper

Und MMK-Ausweis-Besitzer können außerdem noch ein tolles

Sportrad

mit 3-Gang-Naben-Schaltung

gewinnen.

Die verschlüsselte Nachricht, die Ihr mit Eurem Ausweis entziffern könnt, sagt Euch was Ihr dazu noch tun müßt!

Wgenannt SDur s tdoRans DFaehrerStandogDiewirn-neinZwillleste, Udarnne sicherrWeibLee adLaslo y LbösuKnagsIwoTorte n aulacha vorne Ei heien-türenAb laufen DreiNil-sner PorösEtkraterStei!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des Ehapa Verlags und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

© Walt Disney Productions

WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

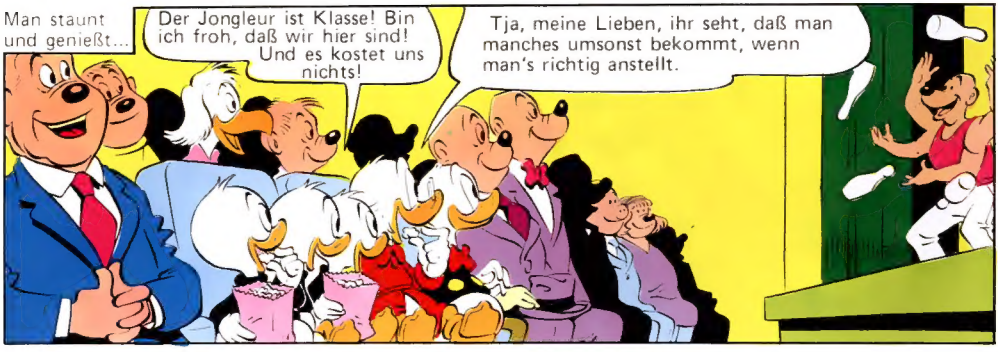
Gastspiel eines Gauners

Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt).. Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Baumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jähr-licher Vorauszahlung DM 83,– , bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 46,80 (PScheck Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen. Copyright 1982 Walt Disney Productions.

Erscheint unter der Kontrolle des Code Moral der EUROPRESSJUNIOR Brüssel

Bitte, Onkel Dagobert, nimm sie!
Nun ja, ein Geschäft zum beiderseitigen Vorteil! Ich greife zu!

Also dann bis heut abend!
Tschüß!
Kicher!

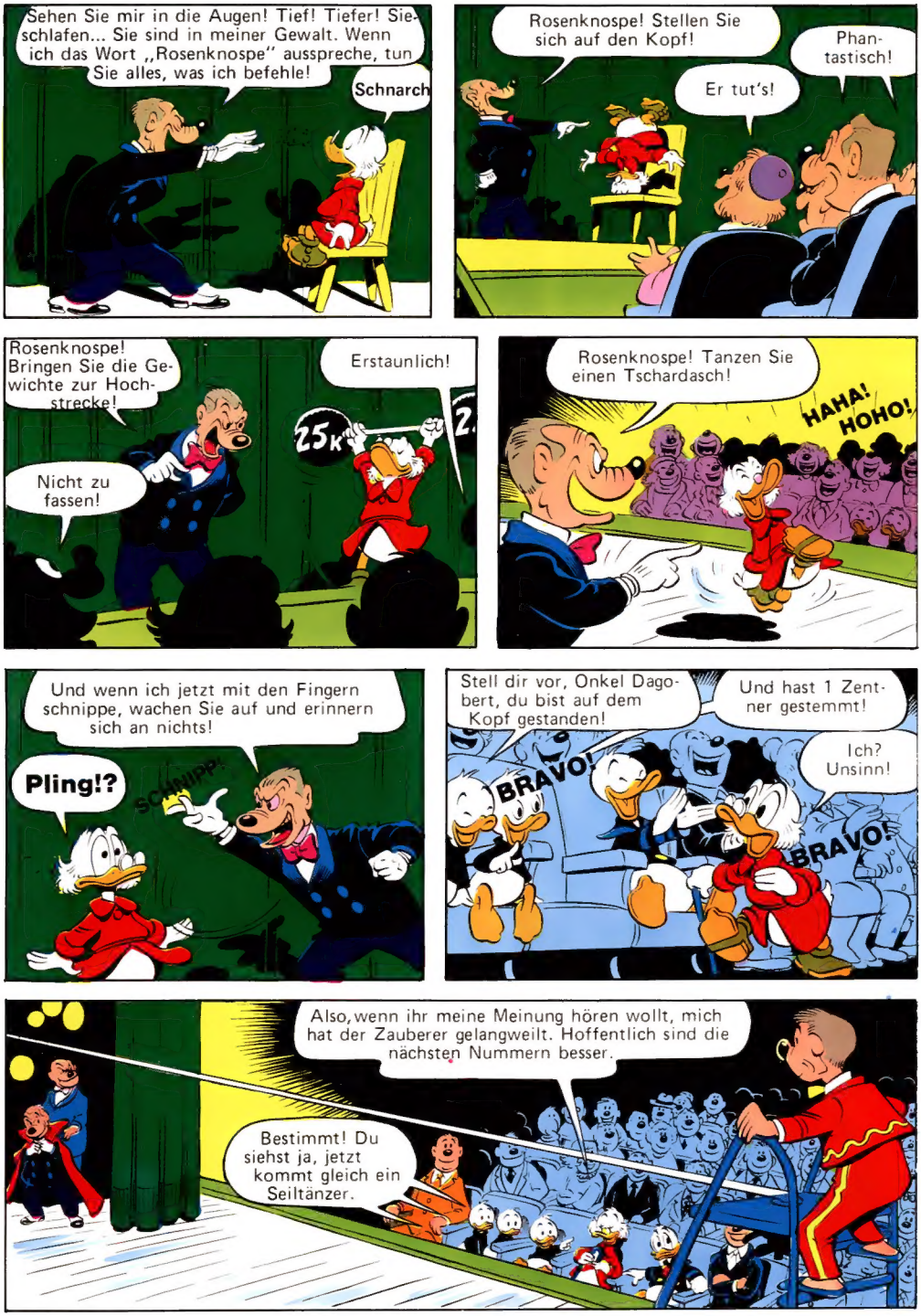

Man staunt und genießt...
Der Jongleur ist Klasse! Bin ich froh, daß wir hier sind! Und es kostet uns nichts!
Tja, meine Lieben, ihr seht, daß man manches umsonst bekommt, wenn man's richtig anstellt.

Ich stelle Ihnen jetzt den Magier Magnus Meggenberger vor, den weltberühmten Zauberer und Hypnotiseur.

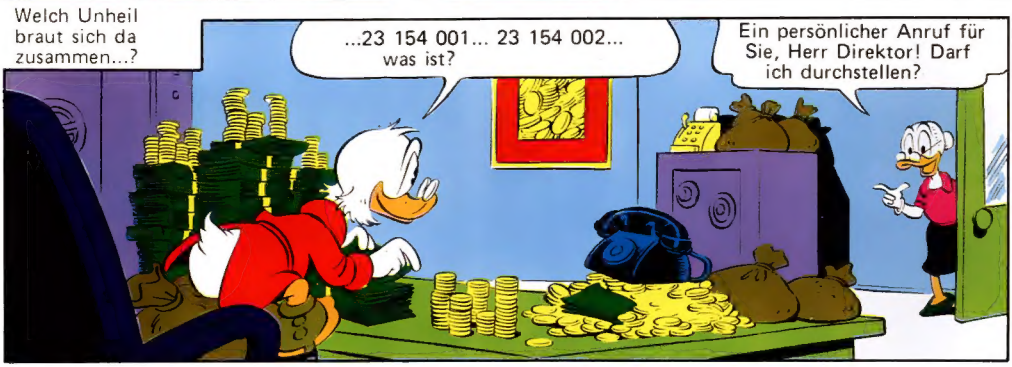
Wer, meine Damen und Herren, ist bereit, sich hypnotisieren zu lassen? Es sollte eine angesehene Persönlichkeit Ihrer Stadt sein.
Ich!
Nein, ich!

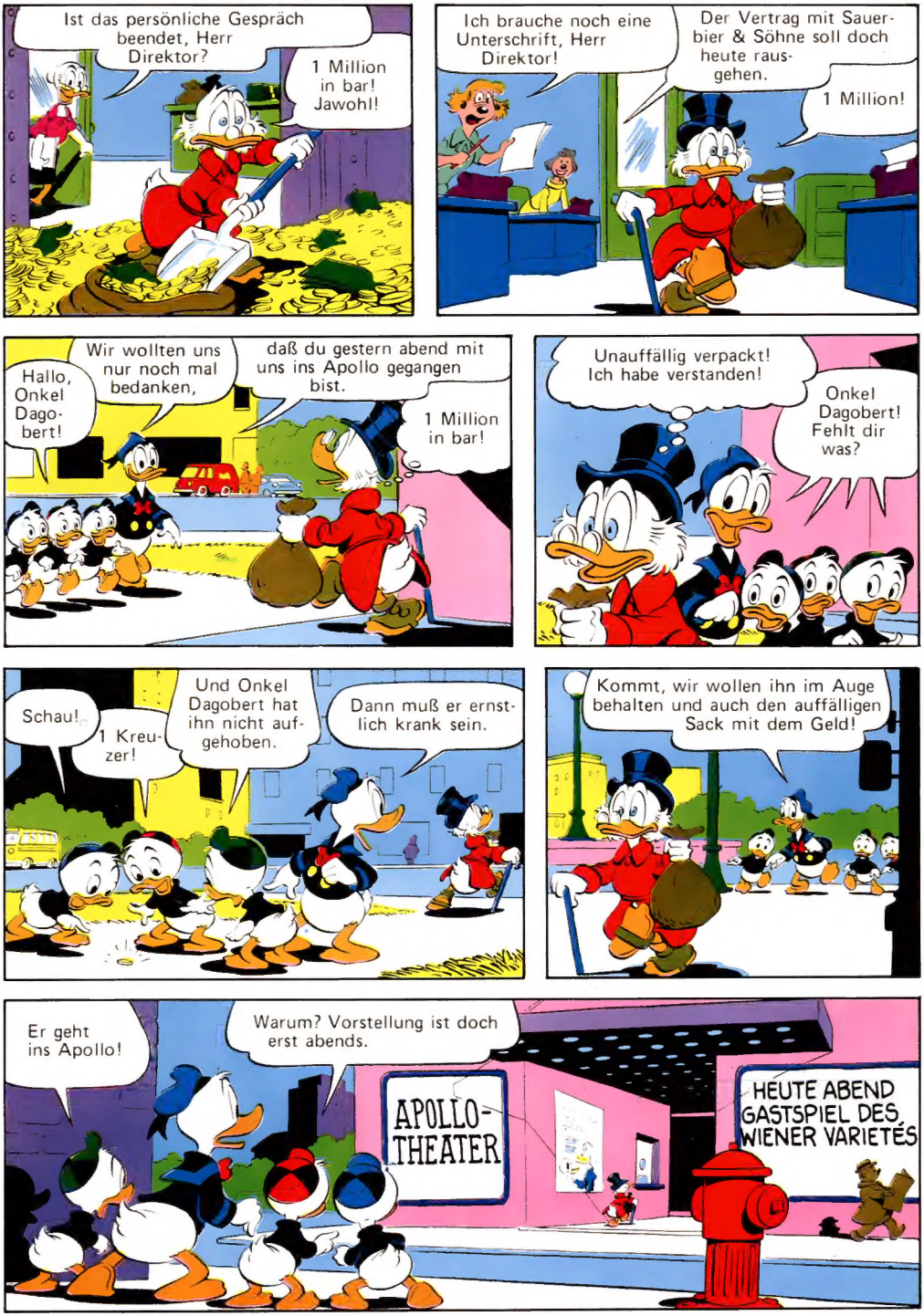
Sie, mein Herr, wären genau der richtige Mann. Darf ich Sie auf die Bühne bitten?
Mich?
Tu's, Onkel Dagobert! Es kostet doch nichts!

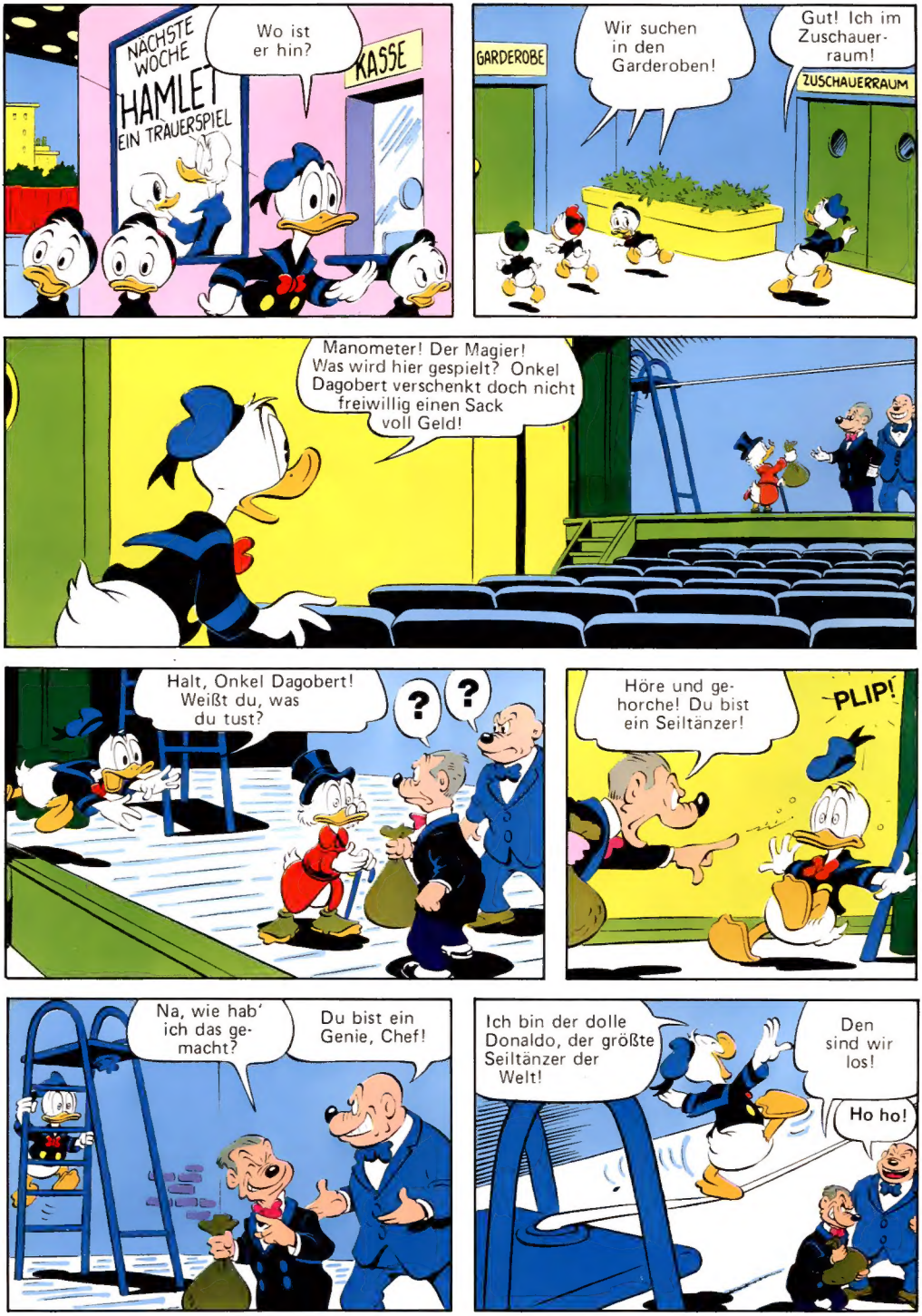
Und ehrt Sie, mein Herr. Ich versichere Ihnen, Hypnose ist völlig unschädlich und ohne unerwünschte Nebenwirkungen.

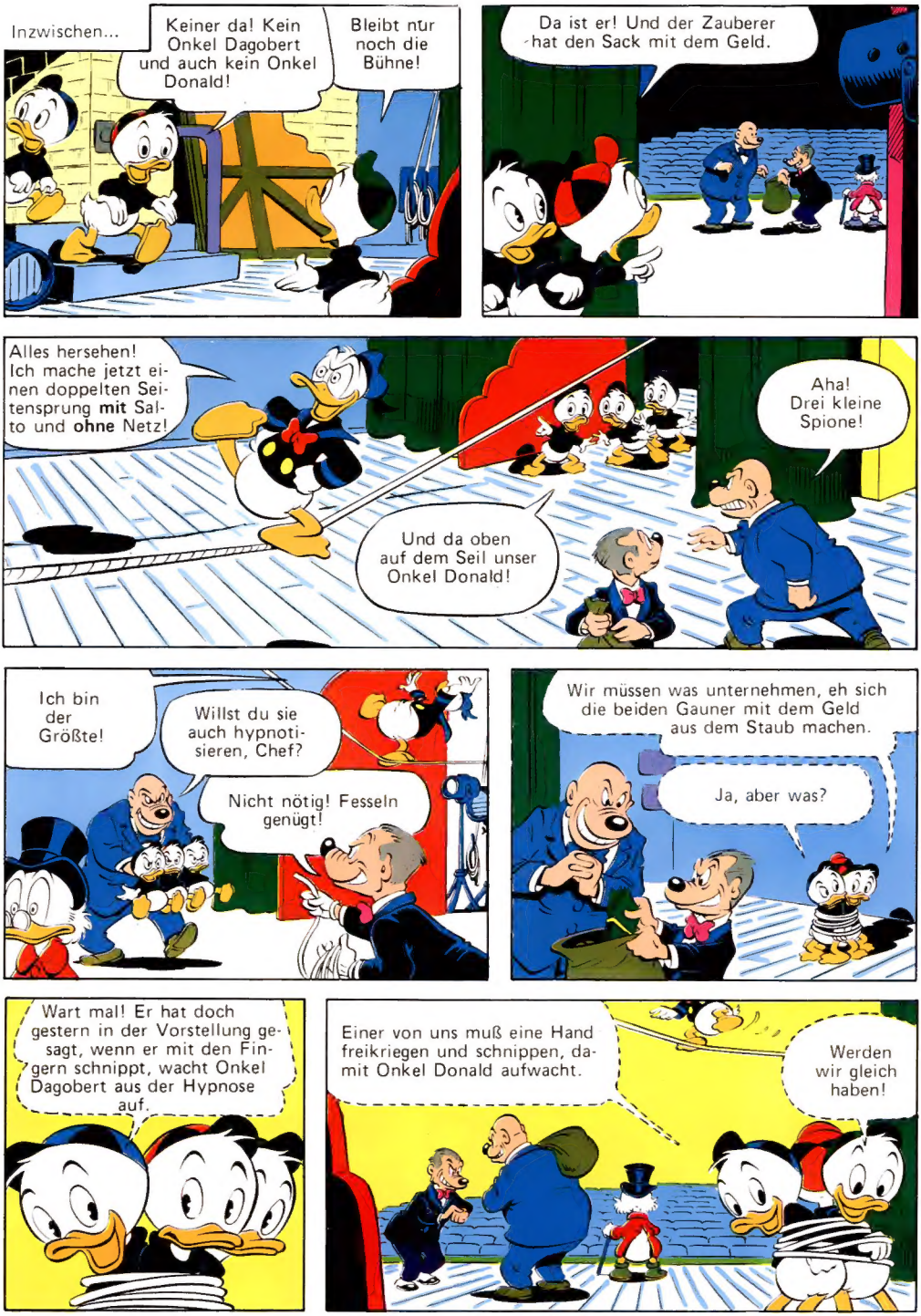

Sehen Sie mir in die Augen! Tief! Tiefer! Sie schlafen... Sie sind in meiner Gewalt. Wenn ich das Wort „Rosenknospe" ausspreche, tun Sie alles, was ich befehle!
Schnarch
Rosenknospe! Stellen Sie sich auf den Kopf!
Er tut's!
Phantastisch!
Rosenknospe! Bringen Sie die Gewichte zur Hochstrecke!
Nicht zu fassen!
Erstaunlich!
25K
Rosenknospe! Tanzen Sie einen Tschardasch!
HAHA!
HOHO!
Und wenn ich jetzt mit den Fingern schnippe, wachen Sie auf und erinnern sich an nichts!
Pling!?
SCHNIPP
Stell dir vor, Onkel Dagobert, du bist auf dem Kopf gestanden!
Und hast 1 Zentner gestemmt!
Ich? Unsinn!
BRAVO!
BRAVO!
Also, wenn ihr meine Meinung hören wollt, mich hat der Zauberer gelangweilt. Hoffentlich sind die nächsten Nummern besser.
Bestimmt! Du siehst ja, jetzt kommt gleich ein Seiltänzer.

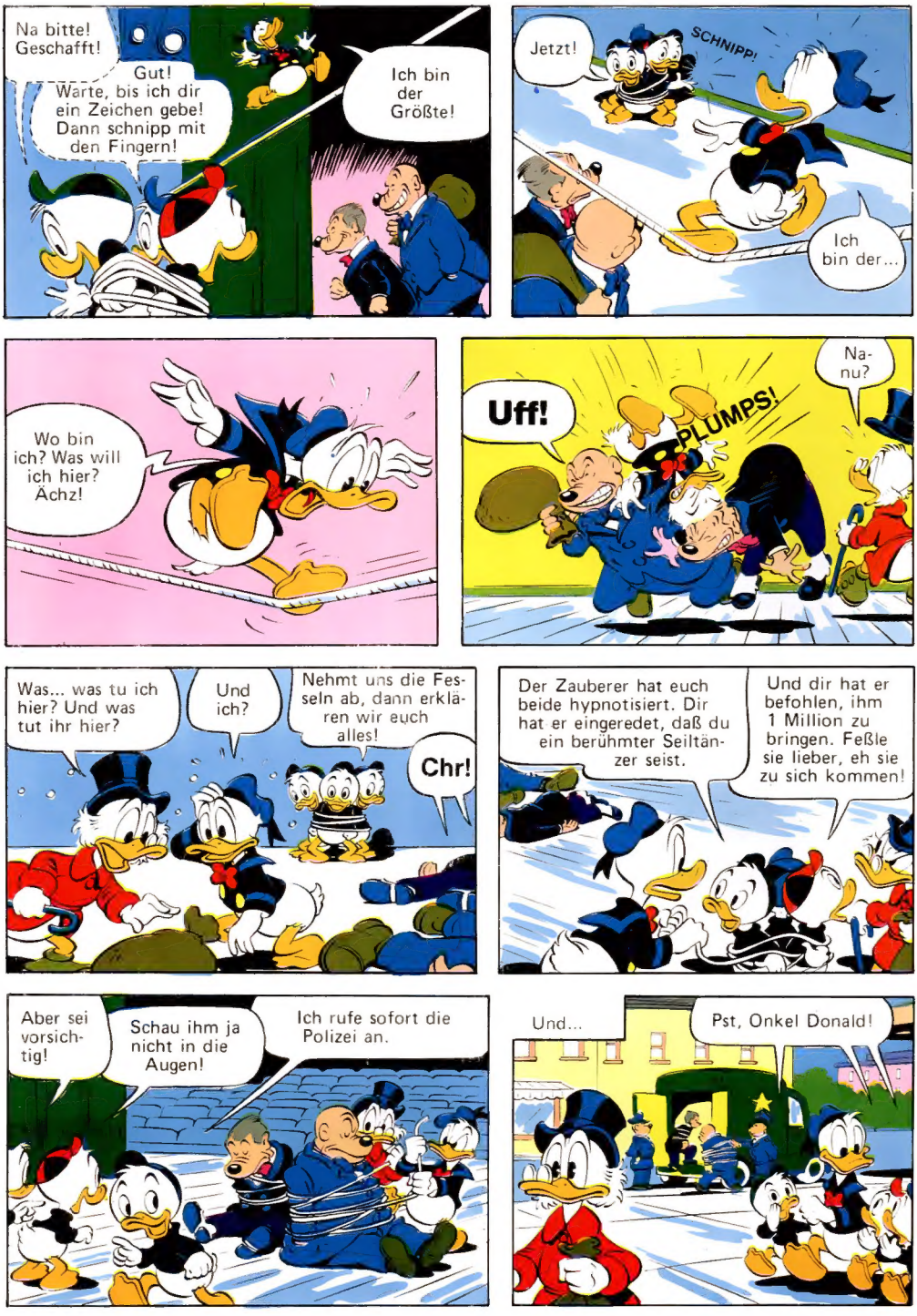
Hinter der Bühne findet inzwischen ein ebenso schändliches wie aufschlußreiches Gespräch statt...

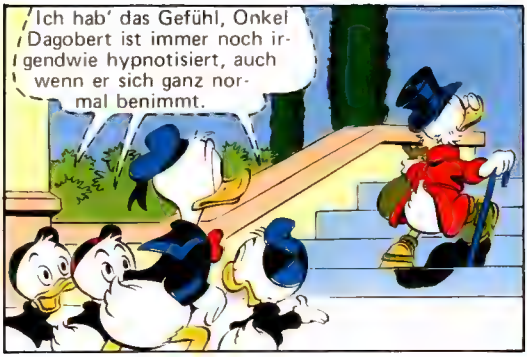



Ist das persönliche Gespräch beendet, Herr Direktor?
1 Million in bar! Jawohl!
Ich brauche noch eine Unterschrift, Herr Direktor!
Der Vertrag mit Sauerbier & Söhne soll doch heute rausgehen.
1 Million!
Hallo, Onkel Dagobert!
Wir wollten uns nur noch mal bedanken,
daß du gestern abend mit uns ins Apollo gegangen bist.
1 Million in bar!
Unauffällig verpackt! Ich habe verstanden!
Onkel Dagobert! Fehlt dir was?
Schau!
1 Kreuzer!
Und Onkel Dagobert hat ihn nicht aufgehoben.
Dann muß er ernstlich krank sein.
Kommt, wir wollen ihn im Auge behalten und auch den auffälligen Sack mit dem Geld!
Er geht ins Apollo!
Warum? Vorstellung ist doch erst abends.
APOLLO-THEATER
HEUTE ABEND GASTSPIEL DES WIENER VARIETÉS

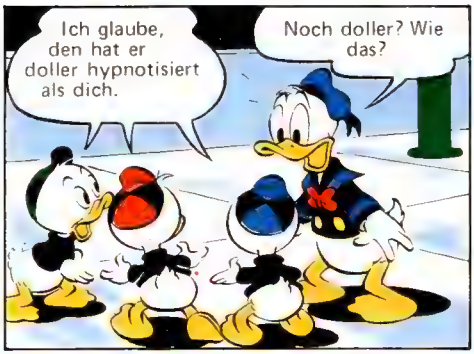

NÄCHSTE WOCHE
HAMLET
EIN TRAUERSPIEL
Wo ist er hin?
KASSE
GARDEROBE
Wir suchen in den Garderoben!
Gut! Ich im Zuschauer-raum!
ZUSCHAUERRAUM
Manometer! Der Magier! Was wird hier gespielt? Onkel Dagobert verschenkt doch nicht freiwillig einen Sack voll Geld!
Halt, Onkel Dagobert! Weißt du, was du tust?
? ?
Höre und ge-horche! Du bist ein Seiltänzer!
PLIP!
Na, wie hab' ich das ge-macht?
Du bist ein Genie, Chef!
Ich bin der dolle Donaldo, der größte Seiltänzer der Welt!
Den sind wir los!
Ho ho!


Inzwischen...
Keiner da! Kein Onkel Dagobert und auch kein Onkel Donald!
Bleibt nur noch die Bühne!
Da ist er! Und der Zauberer hat den Sack mit dem Geld.
Alles hersehen! Ich mache jetzt einen doppelten Seitensprung **mit** Salto und **ohne** Netz!
Aha! Drei kleine Spione!
Und da oben auf dem Seil unser Onkel Donald!
Ich bin der Größte!
Willst du sie auch hypnotisieren, Chef?
Nicht nötig! Fesseln genügt!
Wir müssen was unternehmen, eh sich die beiden Gauner mit dem Geld aus dem Staub machen.
Ja, aber was?
Wart mal! Er hat doch gestern in der Vorstellung gesagt, wenn er mit den Fingern schnippt, wacht Onkel Dagobert aus der Hypnose auf.
Einer von uns muß eine Hand freikriegen und schnippen, damit Onkel Donald aufwacht.
Werden wir gleich haben!


Na bitte! Geschafft!
Gut! Warte, bis ich dir ein Zeichen gebe! Dann schnipp mit den Fingern!
Ich bin der Größte!
Jetzt!
SCHNIPP!
Ich bin der...
Wo bin ich? Was will ich hier? Ächz!
Uff!
PLUMPS!
Na-nu?
Was... was tu ich hier? Und was tut ihr hier?
Und ich?
Nehmt uns die Fesseln ab, dann erklären wir euch alles!
Chr!
Der Zauberer hat euch beide hypnotisiert. Dir hat er eingeredet, daß du ein berühmter Seiltänzer seist.
Und dir hat er befohlen, ihm 1 Million zu bringen. Feßle sie lieber, eh sie zu sich kommen!
Aber sei vorsichtig!
Schau ihm ja nicht in die Augen!
Ich rufe sofort die Polizei an.
Und...
Pst, Onkel Donald!


Ich hab' das Gefühl, Onkel Dagobert ist immer noch irgendwie hypnotisiert, auch wenn er sich ganz normal benimmt.

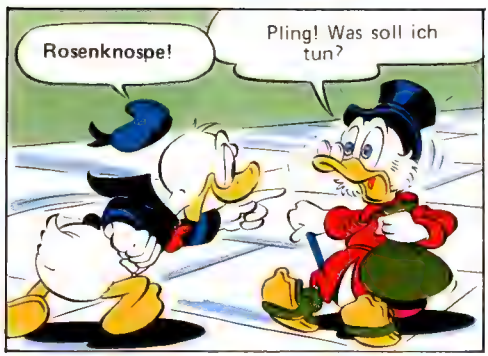
Du bist wieder ganz da!
Aber Onkel Dagobert nicht!
Man merkt es deutlich!


Ich glaube, den hat er doller hypnotisiert als dich.
Noch doller? Wie das?

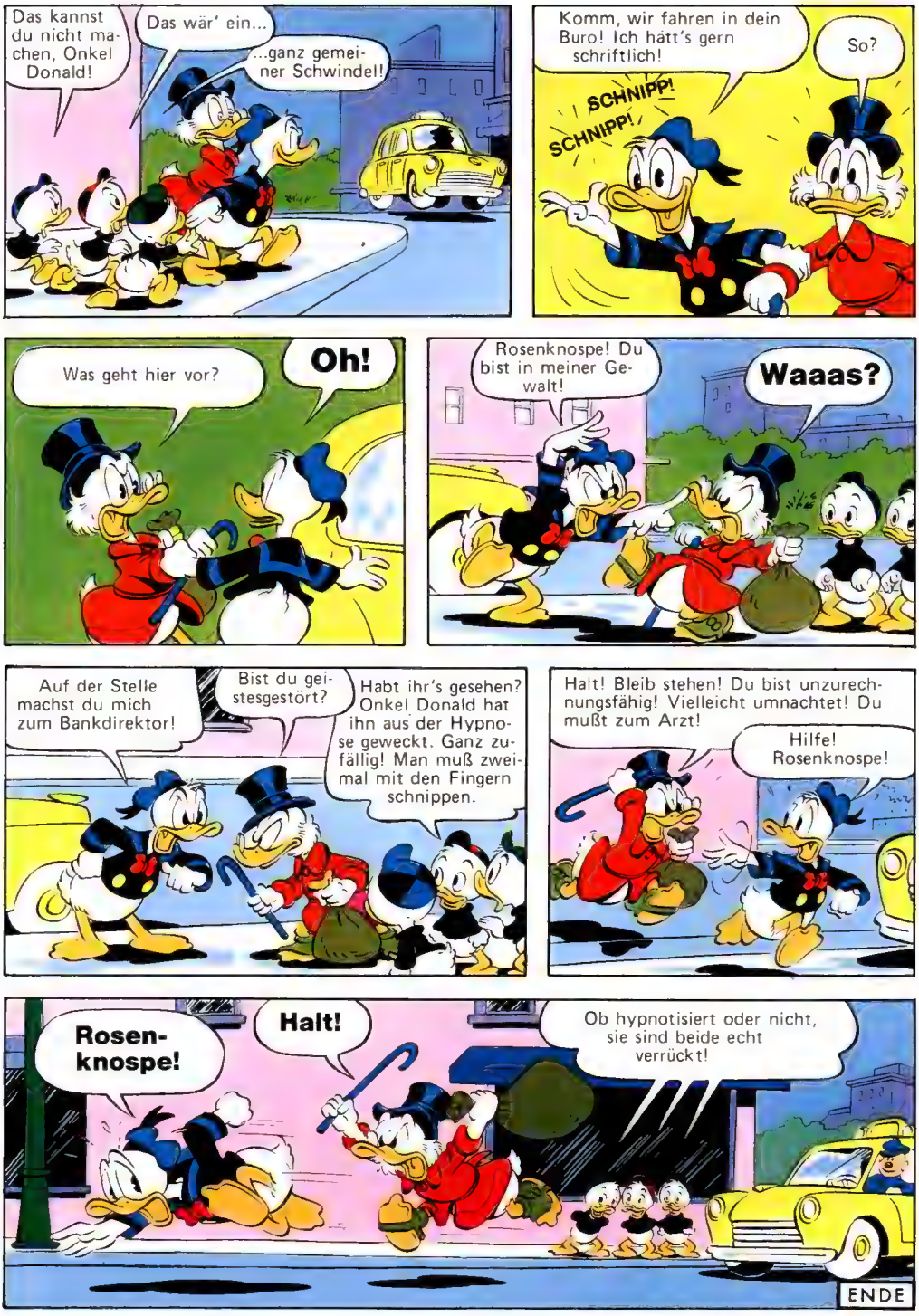
Na ja, genau weiß ich's auch nicht!
Erinnerst du dich, was der Magier gestern gesagt hat?
Wenn Sie das Wort „Rosenknospe" hören, tun Sie, was ich Ihnen sage!

Also dieses Wort darf keiner in Onkel Dagoberts Gegenwart aussprechen, bis wir wissen, wie wir ihn aus seiner Hypnose aufwecken können.

Ihr meint, Onkel Dagobert wird jedem gehorchen, der „Rosenknospe" zu ihm sagt? Das muß ich ausprobieren.


Rosenknospe!
Pling! Was soll ich tun?

Du sollst mich zum Bankdirektor ernennen!
Jederzeit, mein Herr!


Das kannst du nicht machen, Onkel Donald!
Das wär' ein...
...ganz gemeiner Schwindel!
Komm, wir fahren in dein Buro! Ich hätt's gern schriftlich!
So?
SCHNIPP!
SCHNIPP!
Was geht hier vor?
Oh!
Rosenknospe! Du bist in meiner Gewalt!
Waaas?
Auf der Stelle machst du mich zum Bankdirektor!
Bist du geistesgestört?
Habt ihr's gesehen? Onkel Donald hat ihn aus der Hypnose geweckt. Ganz zufällig! Man muß zweimal mit den Fingern schnippen.
Halt! Bleib stehen! Du bist unzurechnungsfähig! Vielleicht umnachtet! Du mußt zum Arzt!
Hilfe! Rosenknospe!
Rosenknospe!
Halt!
Ob hypnotisiert oder nicht, sie sind beide echt verrückt!
ENDE

Klasse-Comics von der ersten bis zur letzten Seite!

Goofy im Wilden Westen...

...und kaum angekommen, wird er gleich zum Sheriff gemacht! Da ist natürlich einiges los!

Und einiges los ist auch in den anderen Goofy-Comics. Und natürlich im Nostalgoofy, wo Donald trotz allem guten Willen mal wieder nur Schaden stiftet...

Walt Disney Productions

Und natürlich wieder mit

GOOFYS AKTIONS-SEITE

Zu gewinnen gibt's:
7 elektrische Minitrix-Eisenbahnen

Mit Lok und 4 Wagen, jeder Menge Gleise und zwei Weichen, 2 Prellböcken und einem Entkupplungsgleis. Häuser zum Selbstbasteln vervollständigen die Anlage.

Walt Disney Productions

Und als Supergoof-Super-Sonderpreis wieder mal

Ein Berg Spielzeug

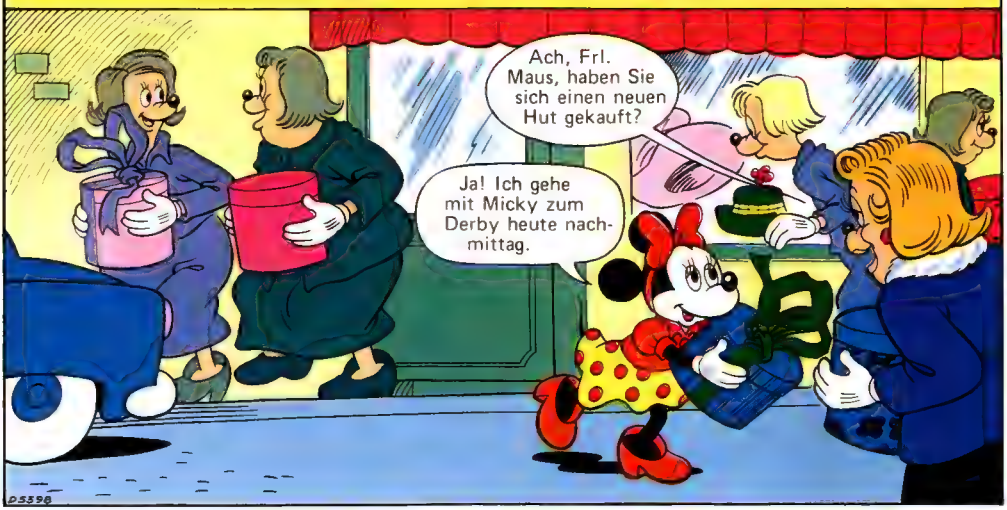
Der Gewinner darf für 500 Mark in einem Spielwarenladen seiner Wahl einkaufen!

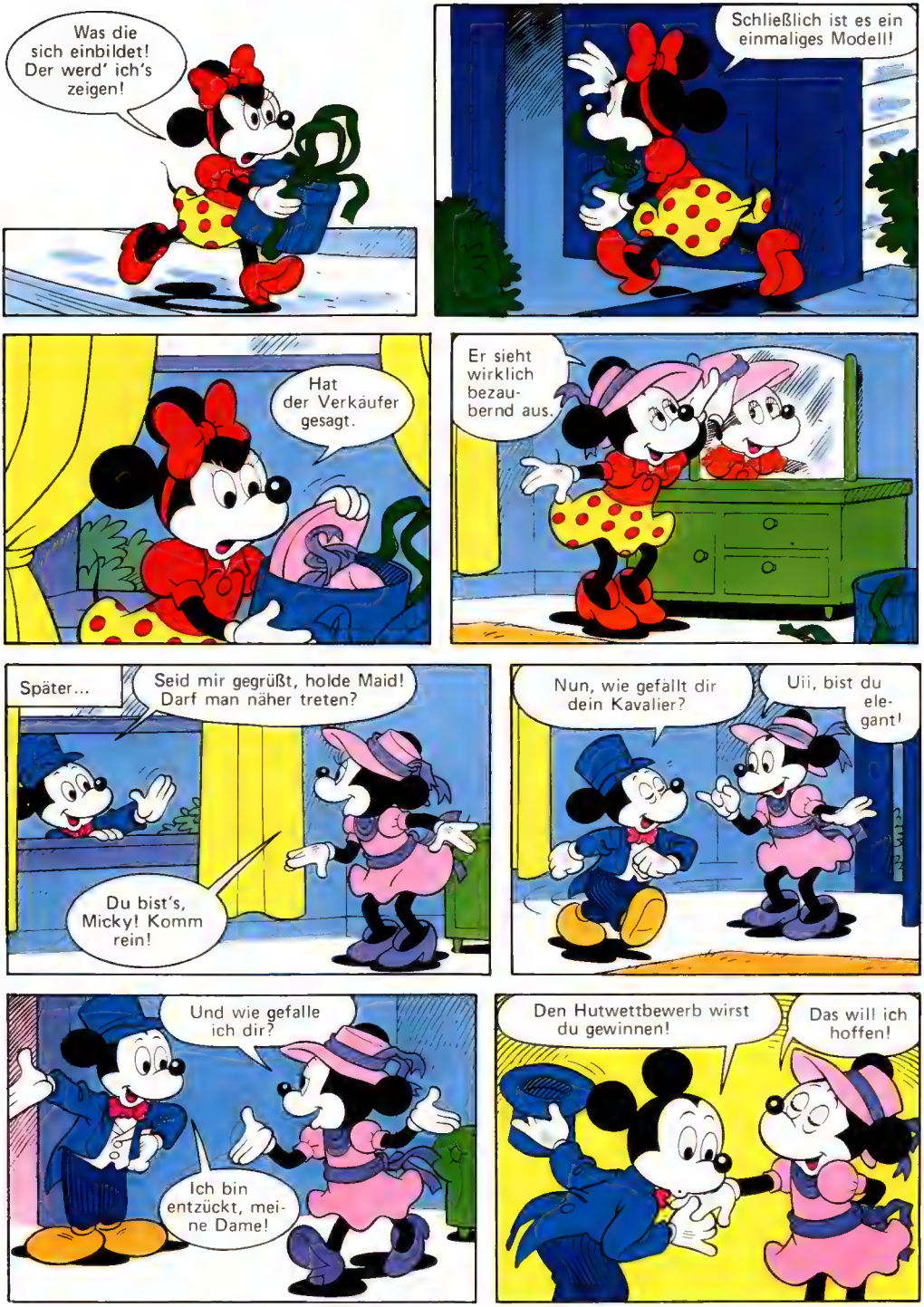
Goofy 8/82 jetzt beim Zeitschriftenhändler

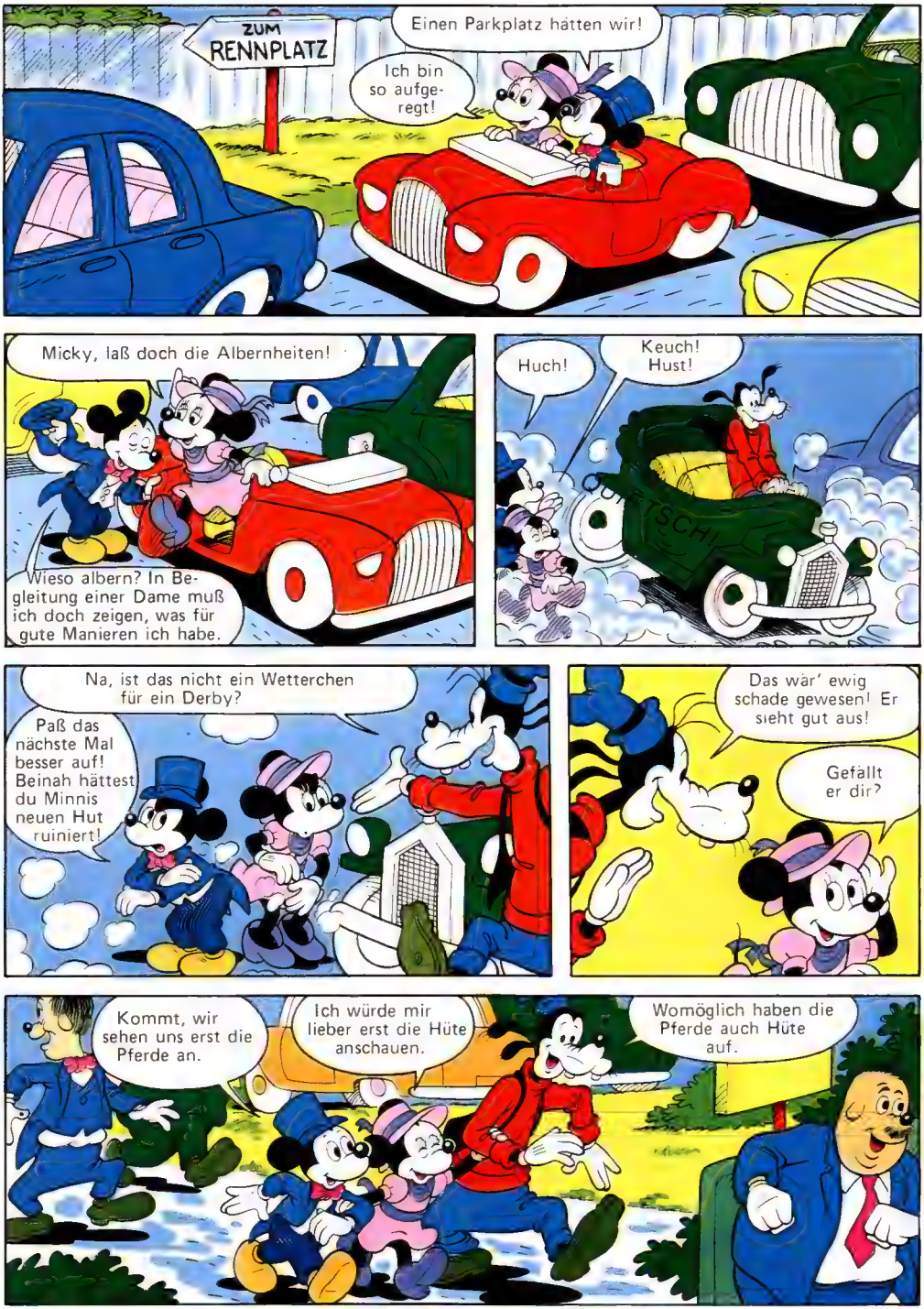
Walt Disneys

MICKY MAUS

Der Vielzweckhut




Was die sich einbildet! Der werd' ich's zeigen!
Schließlich ist es ein einmaliges Modell!
Hat der Verkäufer gesagt.
Er sieht wirklich bezaubernd aus.
Später...
Seid mir gegrüßt, holde Maid! Darf man näher treten?
Du bist's, Micky! Komm rein!
Nun, wie gefällt dir dein Kavalier?
Uii, bist du elegant!
Und wie gefalle ich dir?
Ich bin entzückt, meine Dame!
Den Hutwettbewerb wirst du gewinnen!
Das will ich hoffen!


ZUM RENNPLATZ
Einen Parkplatz hätten wir!
Ich bin so aufgeregt!
Micky, laß doch die Albernheiten!
Wieso albern? In Begleitung einer Dame muß ich doch zeigen, was für gute Manieren ich habe.
Huch!
Keuch! Hust!
TSCH!
Na, ist das nicht ein Wetterchen für ein Derby?
Paß das nächste Mal besser auf! Beinah hättest du Minnis neuen Hut ruiniert!
Das wär' ewig schade gewesen! Er sieht gut aus!
Gefällt er dir?
Kommt, wir sehen uns erst die Pferde an.
Ich würde mir lieber erst die Hüte anschauen.
Womöglich haben die Pferde auch Hüte auf.

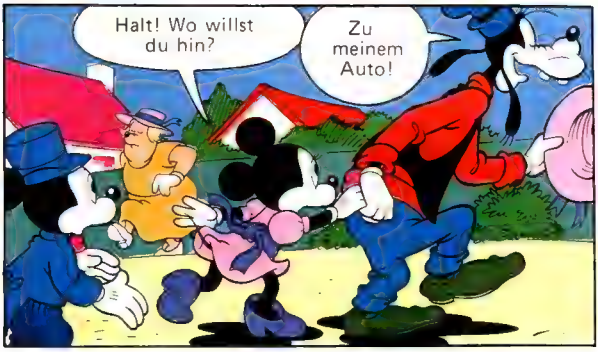
ZUGANG ZUR TRIBUNE

O nein!

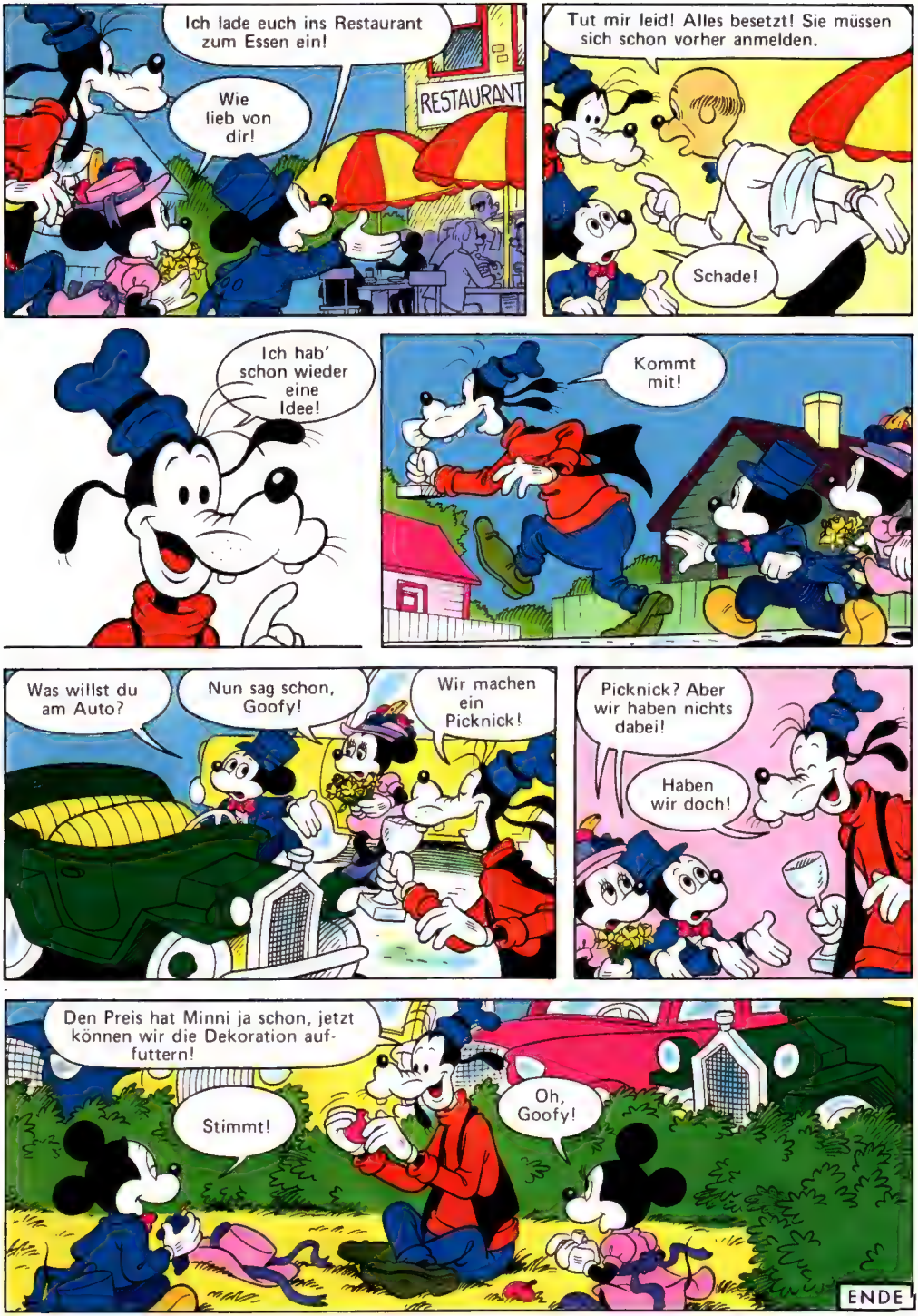
Alle tragen den gleichen Hut! Meinen Hut!

Warum tust du das, Minni?
Ich werde mich doch nicht blamieren und auch so rumlaufen!

Du, Minni, ich hab' da eine ganz arg prima Idee! Komm mit!


Halt! Wo willst du hin?
Zu meinem Auto!

Gib acht!


Ich lade euch ins Restaurant zum Essen ein!
Wie lieb von dir!
RESTAURANT
Tut mir leid! Alles besetzt! Sie müssen sich schon vorher anmelden.
Schade!
Ich hab' schon wieder eine Idee!
Kommt mit!
Was willst du am Auto?
Nun sag schon, Goofy!
Wir machen ein Picknick!
Picknick? Aber wir haben nichts dabei!
Haben wir doch!
Den Preis hat Minni ja schon, jetzt können wir die Dekoration auffuttern!
Stimmt!
Oh, Goofy!
ENDE

Knobel-Kiste

Heute im Spiel- und Bastelteil

Kaum zu glauben: 6 Spiele stecken in der kleinen Schachtel, die Eure MICKY MAUS Euch heute präsentiert. Denn mit jeder Seite der Würfel kann ein anderes Spiel gespielt werden. Doch bevor es ans Spielen geht, wollen wir das Kistchen erst mal basteln. Und das ist ganz einfach. Die Abbildungen zeigen, wie's gemacht wird.

Und das sind die Spiele, die in der Knobelkiste stecken:

„Gespenster-Puzzle"
Die Regeln dafür stehen auf der Unterseite der Schachtel.

„Rendezvous mit Daisy"
Dieses Spiel wird auf der Innenseite des Schachteldeckels erklärt.

„Was Ihr wollt!"
Das steht für ein Spiel, das Ihr selbst erfinden könnt. Die weißen Seiten der Würfel sind dafür da. Ihr könnt sie bemalen und bekleben, wie Ihr wollt.

Die anderen 3 Spiele haben einiges gemeinsam. Ihr müßt also die Beschreibungen dieser Spiele durch die gemeinsamen Regeln ergänzen.

wird mit den grünen Zahlen in den gelben Kreisen gespielt. Der eine Spieler muß versuchen, die Zahlen 1, 2 und 3 (in beliebiger Reihenfolge!) in eine waagerechte oder senkrechte Reihe zu bringen. Der andere muß das gleiche mit den Zahlen 2, 3 und 4 versuchen. Gewonnen hat, wer's zuerst geschafft hat.

„Mini-Mühle"
wird mit den blauen Kreisen gespielt. Ein Spieler muß Tick, Trick und Track in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe bringen, der andere muß das mit den drei Panzerknackern schaffen.

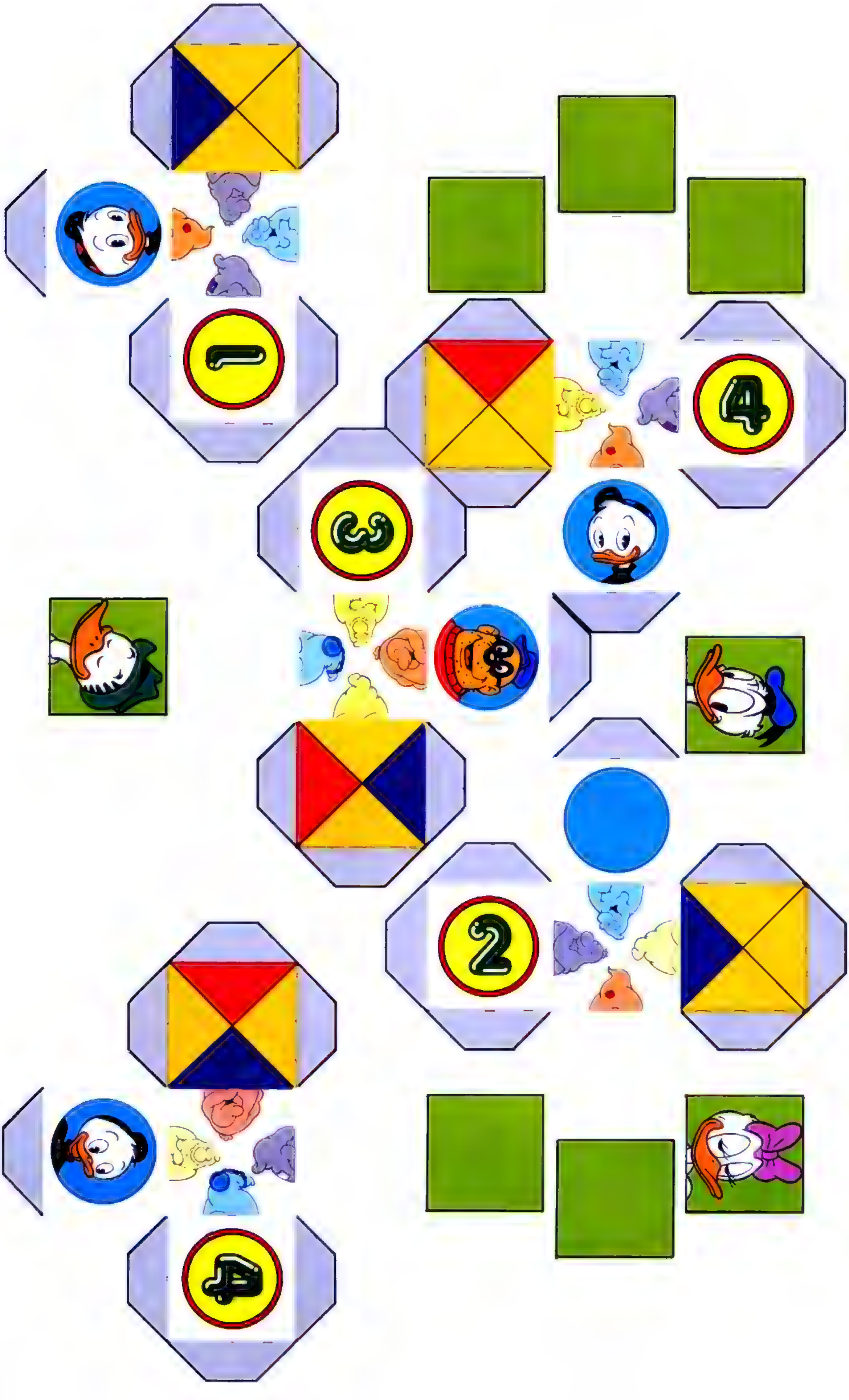
„Kunterbunt"
wird mit diesen Seiten der Würfel gespielt. Der eine Spieler muß versuchen, ein rotes Viereck, der andere, ein blaues Viereck zu bilden. Im Spiel unserer Abbildung hat der blaue Spieler gewonnen: Er hat unten ein blaues Viereck geschafft.

Und das sind die **Regeln, die , „Mini-Mühle" und „Kunterbunt" gemeinsam haben**

Zu Beginn des Spieles liegen die Würfel außerhalb der Schachtel. Abwechselnd setzen die beiden Spieler nun die Würfel in die Schachtel. Jeder Spieler darf jeden Würfel setzen.
Steht noch kein Sieger fest, wenn alle Würfel in der Schachtel sind wird abwechselnd gezogen, bis ein Gewinner ermittelt ist. Ein Zug besteht immer darin, daß auf das leere Feld ein direkt benachbarter Würfel gezogen wird. Es darf also nicht gesprungen werden. Und noch etwas: Man darf nie den letzten Zug des Gegners gleich wieder zurückziehen.

Über das Disney-Panoptikum, das im nächsten Spiel- und Bastelteil kommt, könnt Ihr Euch auf der Rückseite dieses Heftes informieren. Und im Fernsehen auch: am Freitag, den 27. August 1982, ab 18.48 Uhr im ZDF.

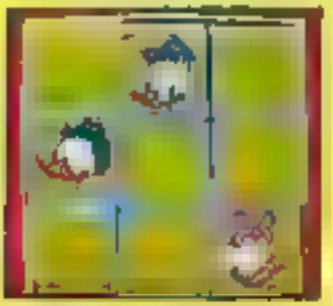
PANOPTIKUM



Knobel Kiste
Knobel Kiste
Knobel Kiste
Knobel Kiste
Knobel Kiste
?
4
1
2
3
5
6

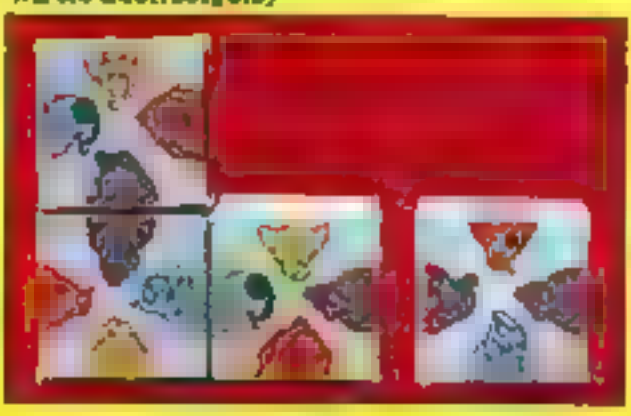
„Rendezvous mit Daisy"

Die Würfel werden wie auf der linken Abbildung in die Schachtel gesetzt. Ein Spieler muß erreichen, daß der Würfel mit Donald direkt neben dem Daisy-Würfel zu liegen kommt. Ziel des anderen Spielers ist es, den Gustav- und den Daisy-Würfel nebeneinander zu bringen. Unsere rechte Abbildung zeigt eine Gewinnstellung für den Donald-Spieler. Es wird solange abwechselnd gezogen, bis einer der beiden Spieler sein Ziel erreicht hat. Jeder darf mit jedem Würfel ziehen, also auch der Donald-Spieler mit dem Gustav-Würfel (und umgekehrt). Wichtig: Man darf den jeweils letzten Zug des Gegners nicht gleich wieder zurückziehen.



„Geister-Puzzle"

Gespielt wird das Geister-Puzzle mit diesen Seiten der Würfel. Und es geht ganz einfach: Die Würfel so aneinanderlegen, daß überall ganze Geister in der gleichen Farbe zu sehen sind. Wir haben drei verschiedene Lösungen gefunden. (Auf Seite 24 in MICKY MAUS 38 werden wir sie Euch zeigen.)

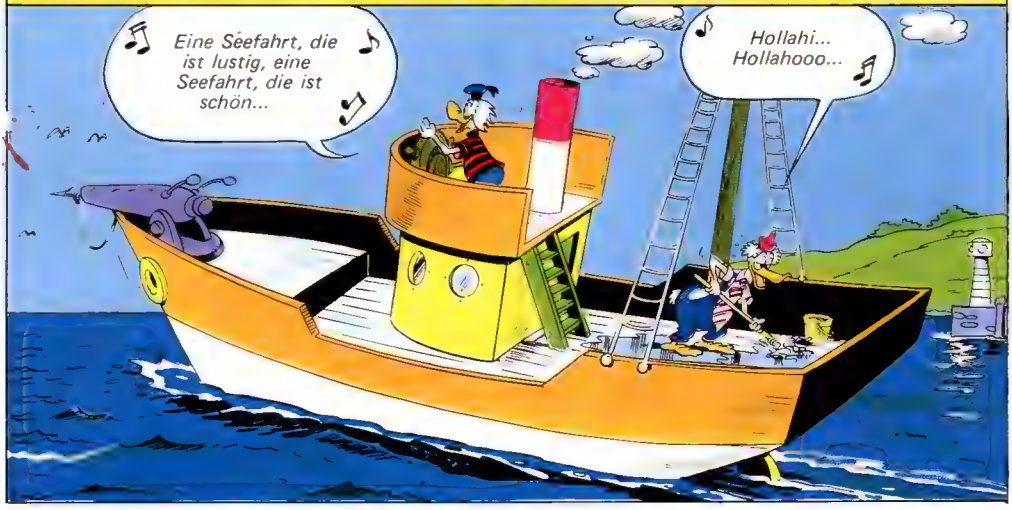


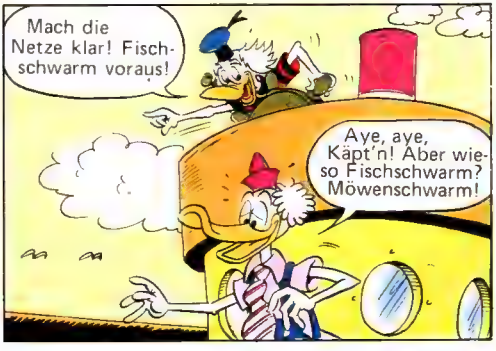
Das hab' ich mitgebracht, falls ich Hunger krieg'.
Aber man kann damit auch einen Hut dekorieren! Wartet's nur ab!
Na, Minni, wie gefällt dir dein neuer Hut?
Du bist ein Genie, Goofy!
Och, das grad nicht!
Wirklich, der Hut ist nicht wiederzuerkennen!
Und...
Meine Dame, Sie haben den Silberpokal für Ihren reizenden Hut gewonnen.
JURY
JURY
Darf ich Ihnen noch diese Rosen überreichen!
Danke sehr! Sie sind zu reizend!
Wir fühlen uns geehrt!
Sehr sogar!
JURY
Bitte sehen Sie hierher, meine Dame!
Noch einmal lächeln, bitte!
Komm, Minni, das muß gefeiert werden!
Poh!

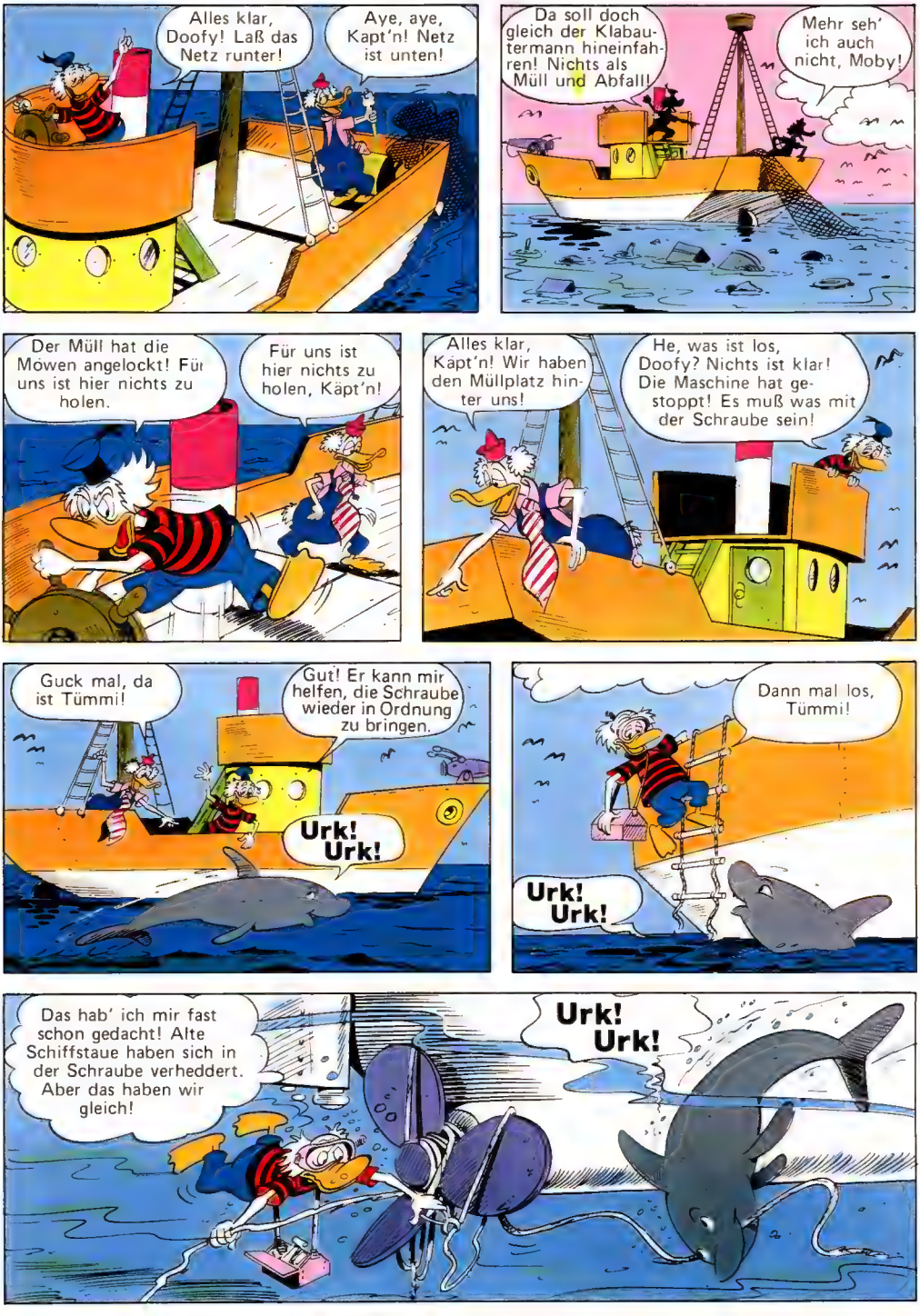
WALT DISNEY'S

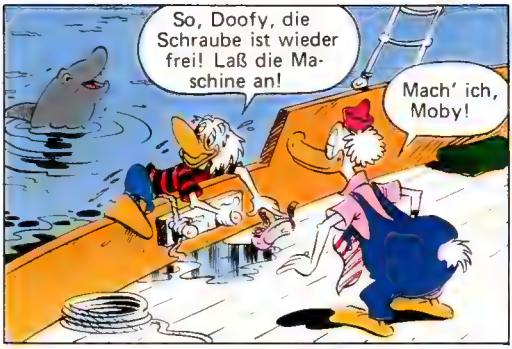
MOBY DUCK

Müllmann der Meere






Alles klar, Doofy! Laß das Netz runter!
Aye, aye, Kapt'n! Netz ist unten!
Da soll doch gleich der Klabautermann hineinfahren! Nichts als Müll und Abfall!
Mehr seh' ich auch nicht, Moby!
Der Müll hat die Möwen angelockt! Für uns ist hier nichts zu holen.
Für uns ist hier nichts zu holen, Käpt'n!
Alles klar, Käpt'n! Wir haben den Müllplatz hinter uns!
He, was ist los, Doofy? Nichts ist klar! Die Maschine hat gestoppt! Es muß was mit der Schraube sein!
Guck mal, da ist Tümmi!
Gut! Er kann mir helfen, die Schraube wieder in Ordnung zu bringen.
Urk! Urk!
Dann mal los, Tümmi!
Urk! Urk!
Das hab' ich mir fast schon gedacht! Alte Schiffstaue haben sich in der Schraube verheddert. Aber das haben wir gleich!
Urk! Urk!



Halt, Gundel! Jetzt hab' ich dich!

Donald auf Hexenjagd!

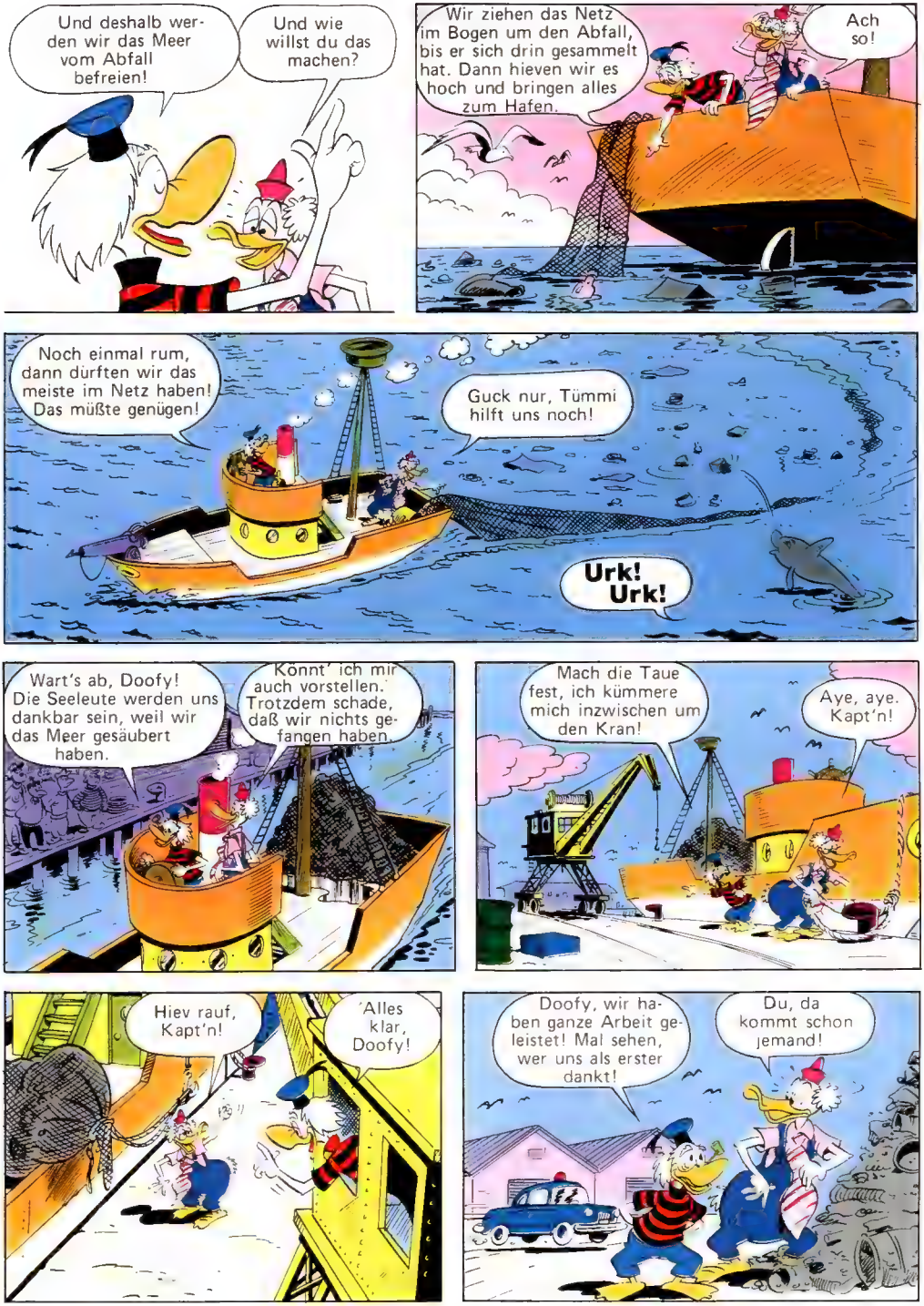
©Walt Disney Productions

Mit einem raffinierten Trick gelingt es Gundel Gaukelei, Dagobert Duck seinen Glückstaler abzuluchsen. Entschlossen nimmt Donald die Verfolgung auf, was ihn aber noch ganz schön in Schwierigkeiten bringen wird...
Es bringt Euch wieder eine ganze Reihe spannender Geschichten:

Donald Duck Nr. 219

Diese Woche wieder viel Spaß mit Walt Disneys Donald Duck.

Ab. 20. August – überall wo es Zeitschriften gibt!

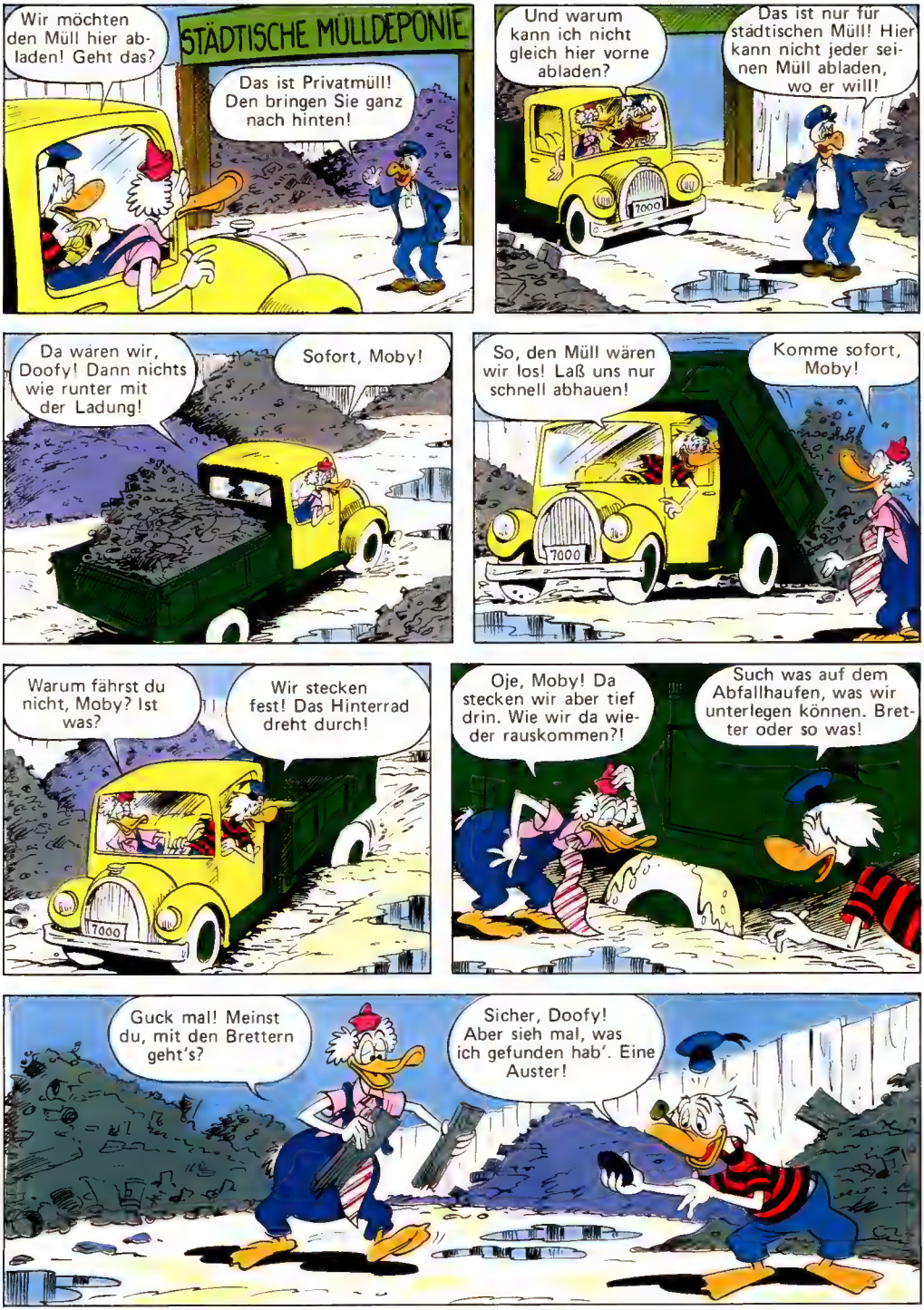

Und deshalb werden wir das Meer vom Abfall befreien!
Und wie willst du das machen?
Wir ziehen das Netz im Bogen um den Abfall, bis er sich drin gesammelt hat. Dann hieven wir es hoch und bringen alles zum Hafen.
Ach so!
Noch einmal rum, dann dürften wir das meiste im Netz haben! Das müßte genügen!
Guck nur, Tümmi hilft uns noch!
Urk! Urk!
Wart's ab, Doofy! Die Seeleute werden uns dankbar sein, weil wir das Meer gesäubert haben.
Könnt' ich mir auch vorstellen. Trotzdem schade, daß wir nichts gefangen haben.
Mach die Taue fest, ich kümmere mich inzwischen um den Kran!
Aye, aye. Kapt'n!
Hiev rauf, Kapt'n!
Alles klar, Doofy!
Doofy, wir haben ganze Arbeit geleistet! Mal sehen, wer uns als erster dankt!
Du, da kommt schon jemand!

© Walt Disney Productions

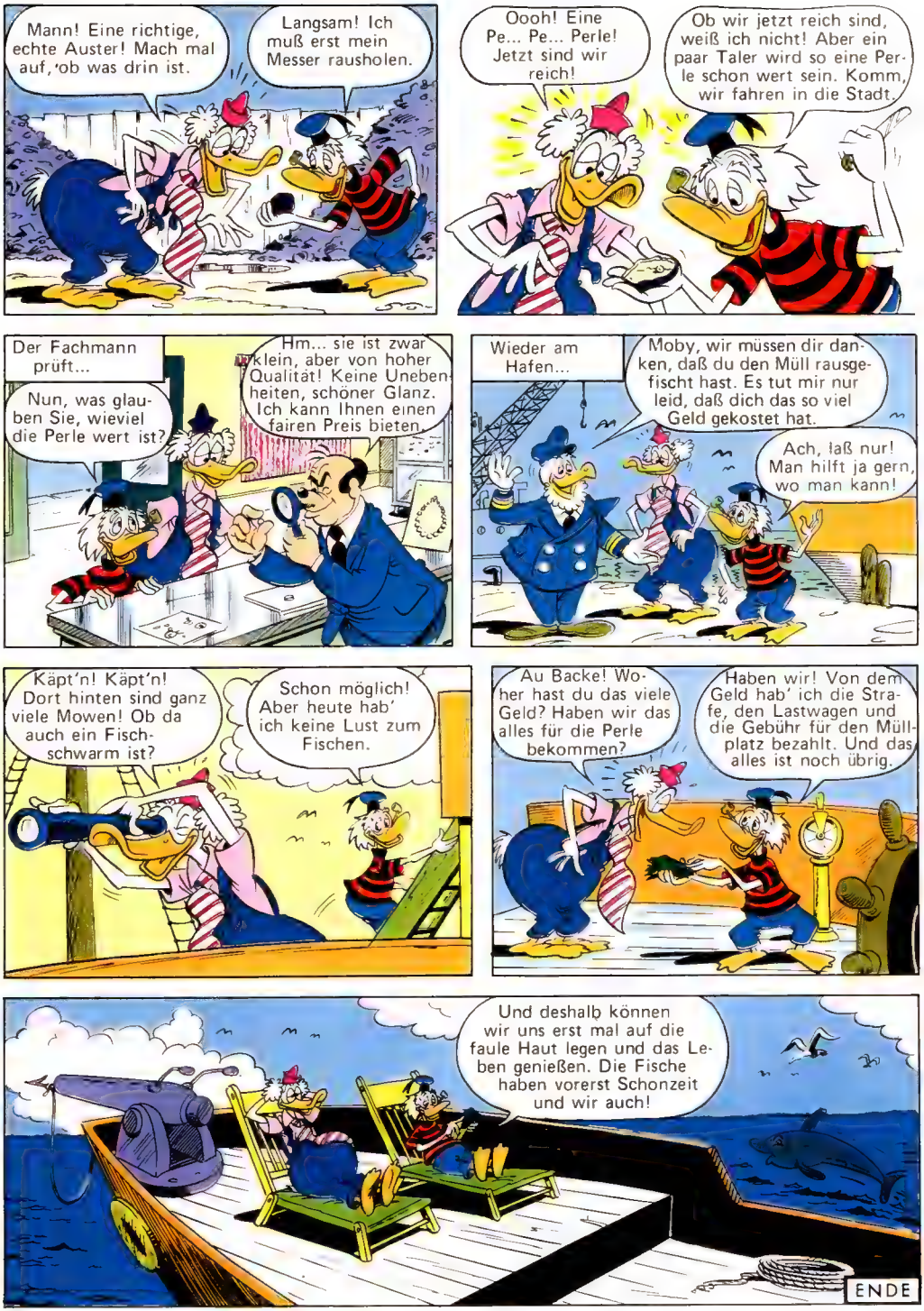
Trainingsschuh „Clipper L"
DM 35,–* Gr. 25–29
DM 39.90* Gr. 30–35
DM 45,–* Gr. 3½–6
*Unverbindliche Preisempfehlung

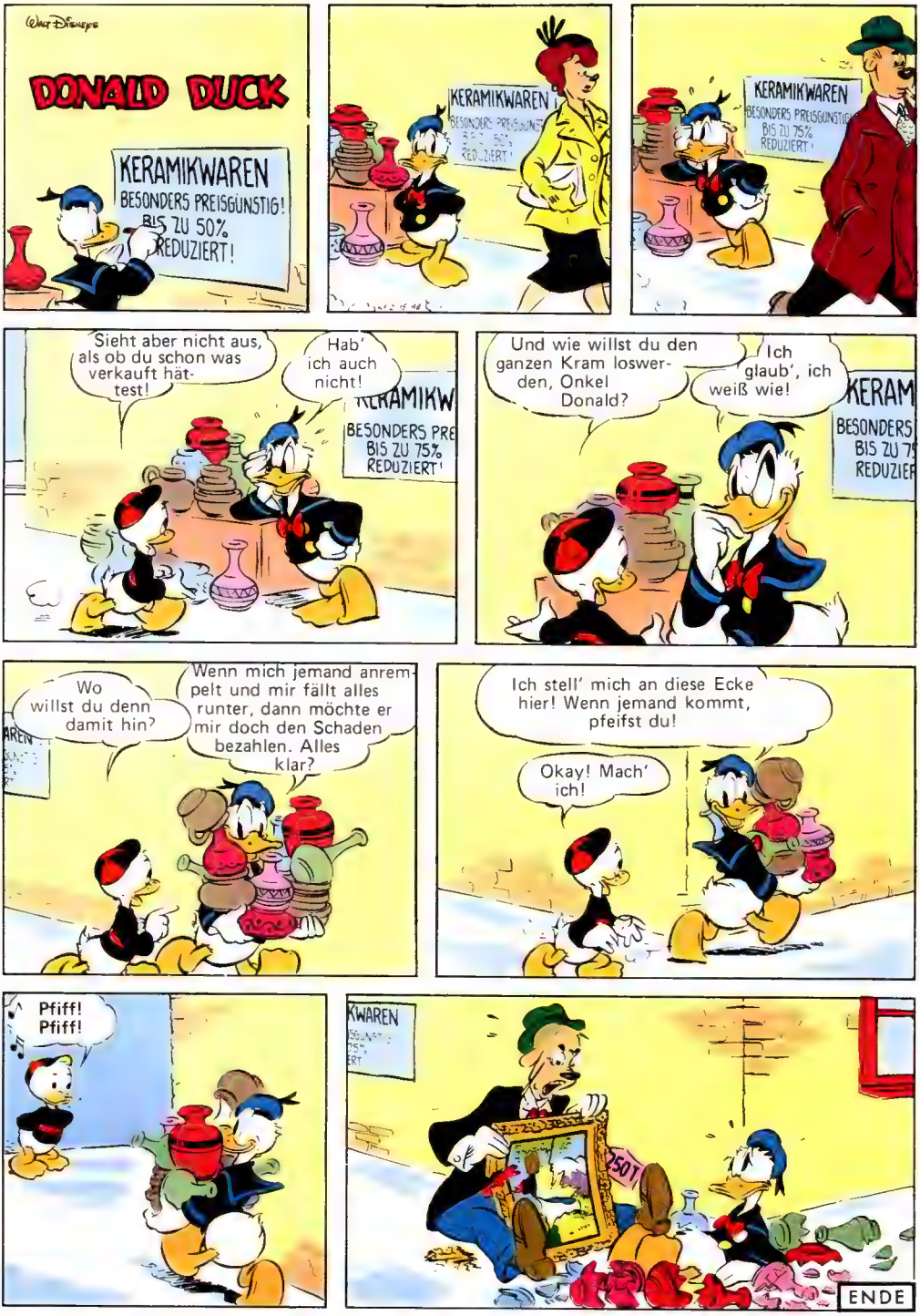
adidas® Die Weltmarke mit den 3 Streifen

adidas-Prospekte gibt's beim Fachhandel oder bei adidas, Postfach 1120, 8522 Herzogenaurach.



Nächste Woche im Spiel- und Bastelteil:


Mann! Eine richtige, echte Auster! Mach mal auf, ob was drin ist.
Langsam! Ich muß erst mein Messer rausholen.
Oooh! Eine Pe... Pe... Perle! Jetzt sind wir reich!
Ob wir jetzt reich sind, weiß ich nicht! Aber ein paar Taler wird so eine Perle schon wert sein. Komm, wir fahren in die Stadt.
Der Fachmann prüft...
Nun, was glauben Sie, wieviel die Perle wert ist?
Hm... sie ist zwar klein, aber von hoher Qualität! Keine Unebenheiten, schöner Glanz. Ich kann Ihnen einen fairen Preis bieten.
Wieder am Hafen...
Moby, wir müssen dir danken, daß du den Müll rausgefischt hast. Es tut mir nur leid, daß dich das so viel Geld gekostet hat.
Ach, laß nur! Man hilft ja gern, wo man kann!
Käpt'n! Käpt'n! Dort hinten sind ganz viele Mowen! Ob da auch ein Fischschwarm ist?
Schon möglich! Aber heute hab' ich keine Lust zum Fischen.
Au Backe! Woher hast du das viele Geld? Haben wir das alles für die Perle bekommen?
Haben wir! Von dem Geld hab' ich die Strafe, den Lastwagen und die Gebühr für den Müllplatz bezahlt. Und das alles ist noch übrig.
Und deshalb können wir uns erst mal auf die faule Haut legen und das Leben genießen. Die Fische haben vorerst Schonzeit und wir auch!
ENDE


Walt Disney's
DONALD DUCK
KERAMIKWAREN
BESONDERS PREISGÜNSTIG!
BIS ZU 50% REDUZIERT!
KERAMIKWAREN
BESONDERS PREISGÜNSTIG!
BIS ZU 75% REDUZIERT!
Sieht aber nicht aus, als ob du schon was verkauft hättest!
Hab' ich auch nicht!
BESONDERS PRE
BIS ZU 75% REDUZIERT!
Und wie willst du den ganzen Kram loswerden, Onkel Donald?
Ich glaub', ich weiß wie!
BESONDERS
BIS ZU 7
REDUZIER
Wo willst du denn damit hin?
Wenn mich jemand anrempelt und mir fällt alles runter, dann möchte er mir doch den Schaden bezahlen. Alles klar?
Ich stell' mich an diese Ecke hier! Wenn jemand kommt, pfeifst du!
Okay! Mach' ich!
Pfiff! Pfiff!
ENDE

Der neueste tolle Multi-Sticker

Wieder viele lustige, bunte Aufkleber auf einmal, mit denen Ihr eine Menge anfangen könnt!

in Walt Disneys **Micky vision**

Zweitauflage Nr. 8

Echt stark, dieser Mini-Tresor!

Dagobert Duck höchstpersönlich bewacht Eure kleinen Schätze. Einfach eine Streichholzschachtel mit den beiden Aufklebern versehen – das ist alles.

Mal richtig Dampf ablassen...

...könnt Ihr mit diesem hier. –

Was Donalds Neffen von der Schule halten, ist ja hinreichend bekannt. In der freien Sprechblase dürft Ihr nun selbst mal einen witzigen Spruch zu diesem Thema anbringen.

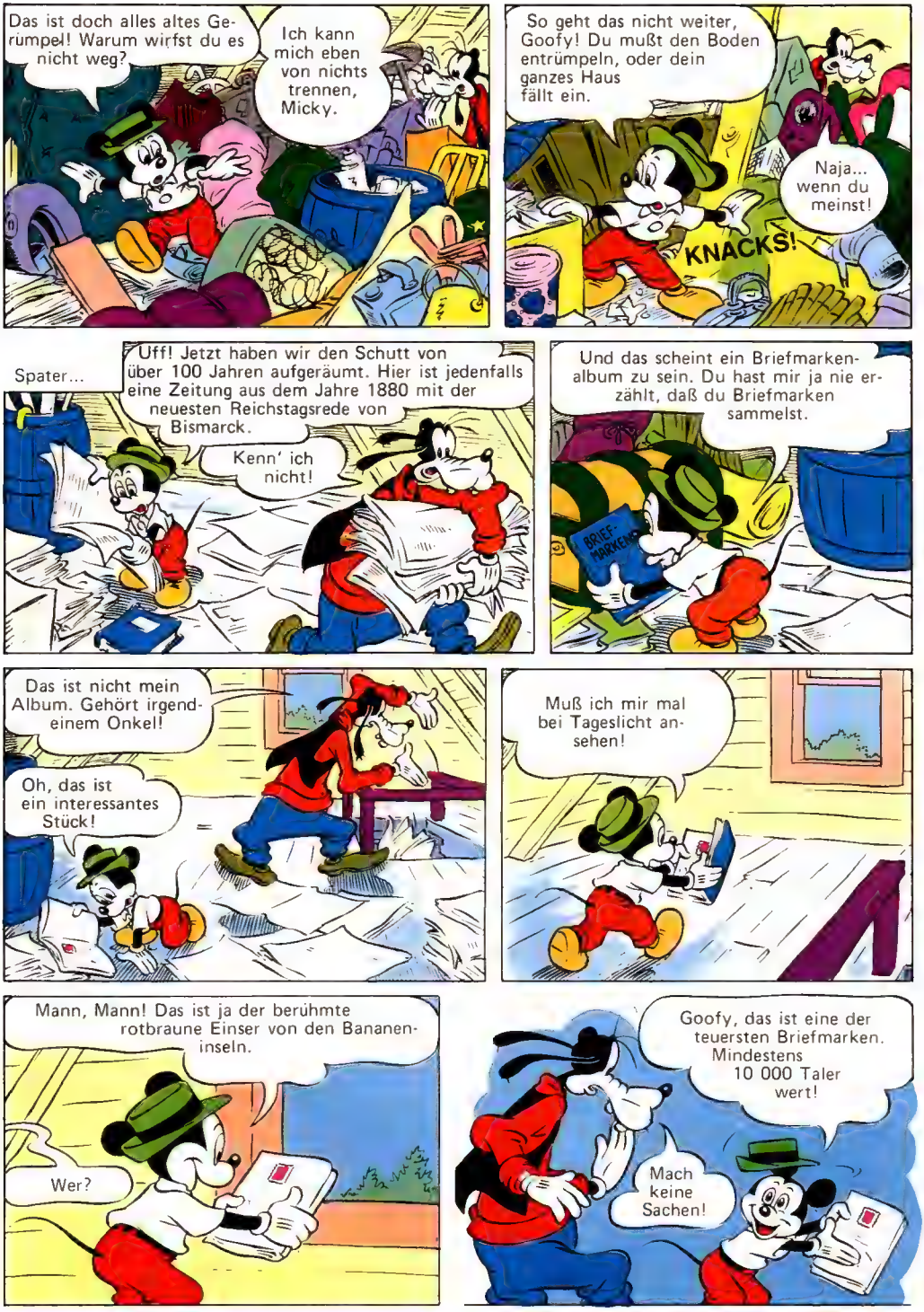
Und weiter geht's im Alphabet...

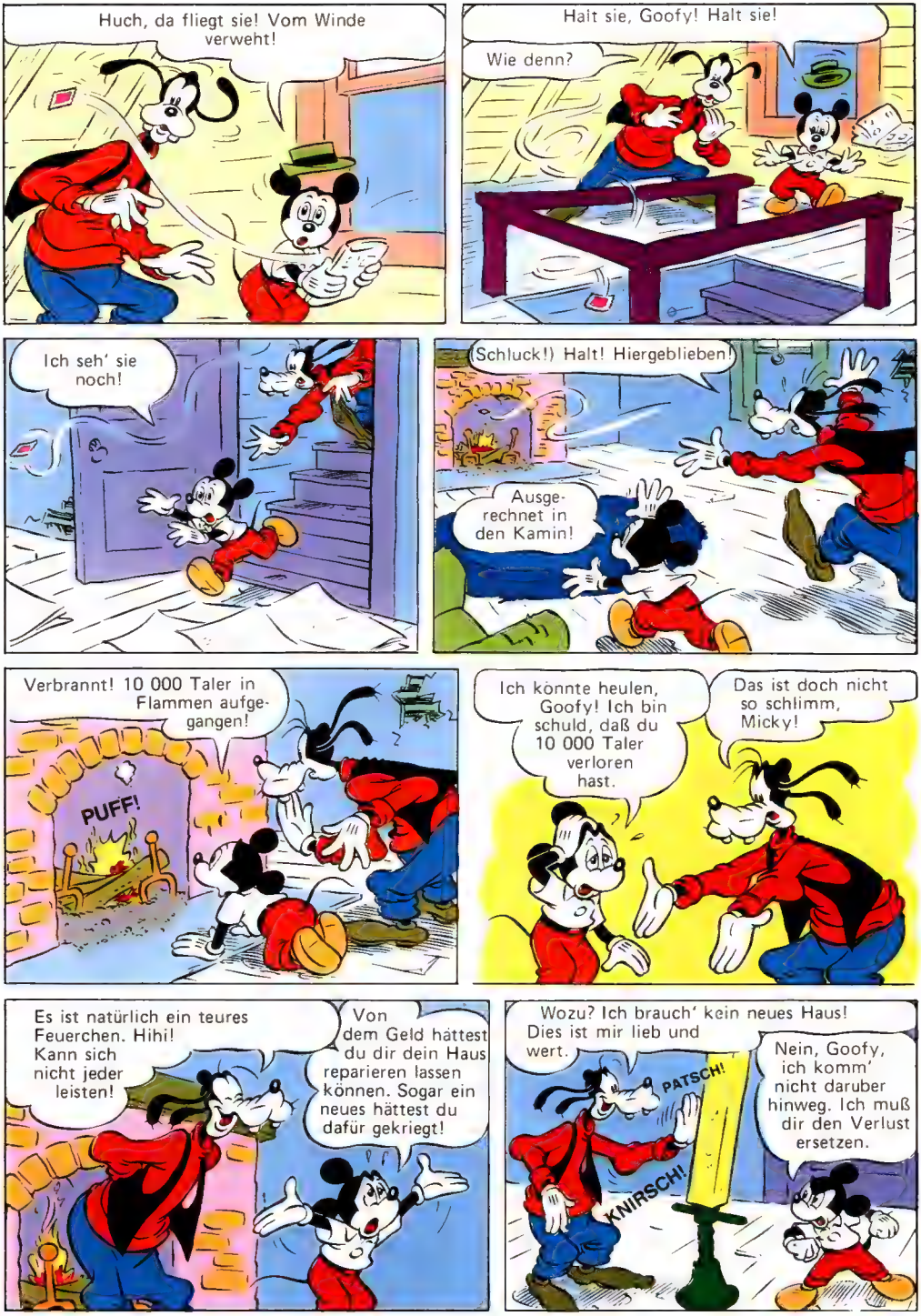
...mit den bunten Klebebuchstaben für Namensschilder und vieles mehr.

Überall wo es Zeitschriften gibt!

Und natürlich bringt Euch dieses Heft wieder jede Menge dufte Comic-Geschichten.

Walt Disney's
MICKY MAUS
Die Jagd nach dem rotbraunen Einser
KNACKS!
Hier ist mein Wagenheber, Goofy! Wozu brauchst du ihn denn?
Um die Decke zu stützen! Das siehst du doch!
WDC 194
Einen Augenblick, Goofy! Ich schiebe ihn gleich unter.
Aber schnell!!
Und jetzt gehen wir mal auf den Boden und sehen nach, was da oben los ist.
Ach du mein Schreck! Kein Wunder, daß sich die Decke durchbiegt! Das ist ja der reinste Schuttabladeplatz!

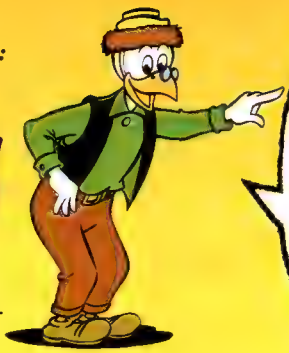

Das ist doch alles altes Gerümpel! Warum wirfst du es nicht weg?
Ich kann mich eben von nichts trennen, Micky.
So geht das nicht weiter, Goofy! Du mußt den Boden entrümpeln, oder dein ganzes Haus fällt ein.
Naja... wenn du meinst!
KNACKS!
Spater...
Uff! Jetzt haben wir den Schutt von über 100 Jahren aufgeräumt. Hier ist jedenfalls eine Zeitung aus dem Jahre 1880 mit der neuesten Reichstagsrede von Bismarck.
Kenn' ich nicht!
Und das scheint ein Briefmarkenalbum zu sein. Du hast mir ja nie erzählt, daß du Briefmarken sammelst.
BRIEF-MARKEN
Das ist nicht mein Album. Gehört irgendeinem Onkel!
Oh, das ist ein interessantes Stück!
Muß ich mir mal bei Tageslicht ansehen!
Mann, Mann! Das ist ja der berühmte rotbraune Einser von den Bananeninseln.
Wer?
Goofy, das ist eine der teuersten Briefmarken. Mindestens 10 000 Taler wert!
Mach keine Sachen!


Huch, da fliegt sie! Vom Winde verweht!
Halt sie, Goofy! Halt sie!
Wie denn?
Ich seh' sie noch!
(Schluck!) Halt! Hiergeblieben!
Ausgerechnet in den Kamin!
Verbrannt! 10 000 Taler in Flammen aufgegangen!
PUFF!
Ich könnte heulen, Goofy! Ich bin schuld, daß du 10 000 Taler verloren hast.
Das ist doch nicht so schlimm, Micky!
Es ist natürlich ein teures Feuerchen. Hihi! Kann sich nicht jeder leisten!
Von dem Geld hättest du dir dein Haus reparieren lassen können. Sogar ein neues hättest du dafür gekriegt!
Wozu? Ich brauch' kein neues Haus! Dies ist mir lieb und wert.
PATSCH!
KNIRSCH!
Nein, Goofy, ich komm' nicht daruber hinweg. Ich muß dir den Verlust ersetzen.

Walt Disneys duftes
Rätselheft für Comicfans und Rätselfreunde:

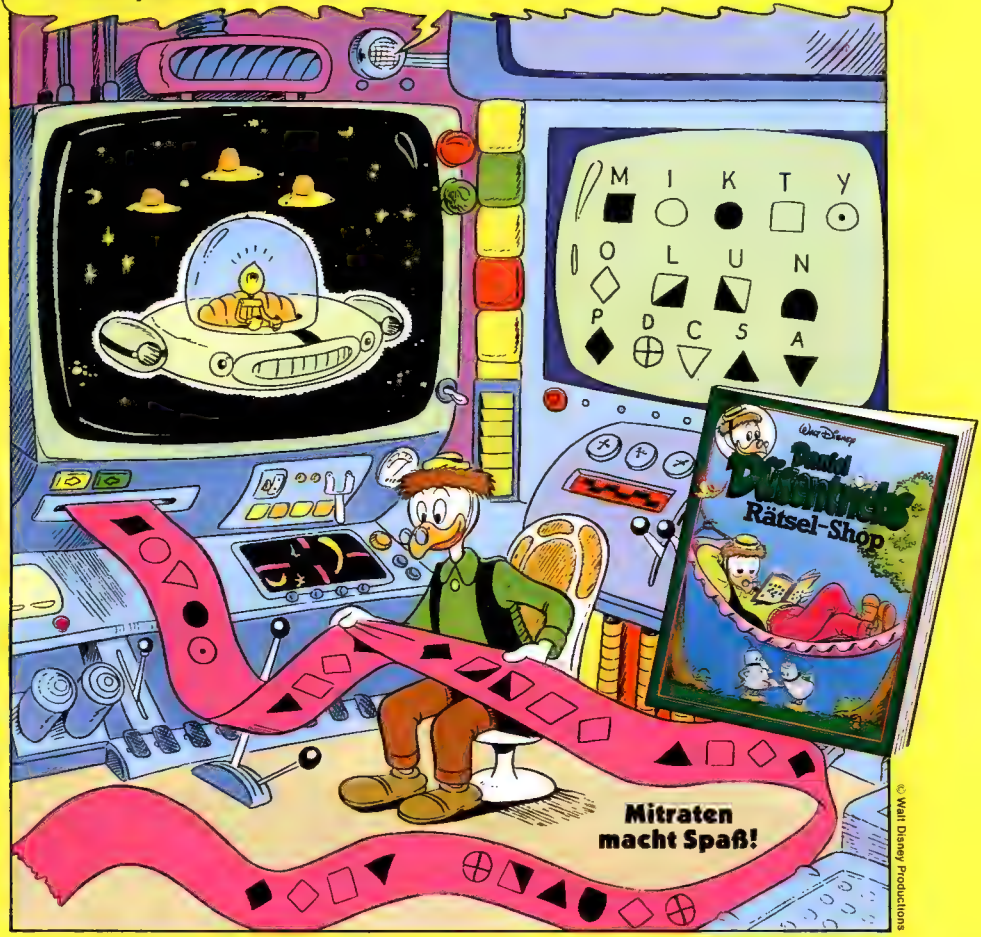
Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Heft für Heft reich bebildert mit den bekannten und beliebten Disney-Figuren.



Da könnte jeder zum Rätselfan werden! – Denn aus meiner Denksport-Tüftel-Knobelwerkstatt kommt jede Menge Lustiges, Verzwicktes und Rätselhaftes, das immer wieder riesig Spaß macht!

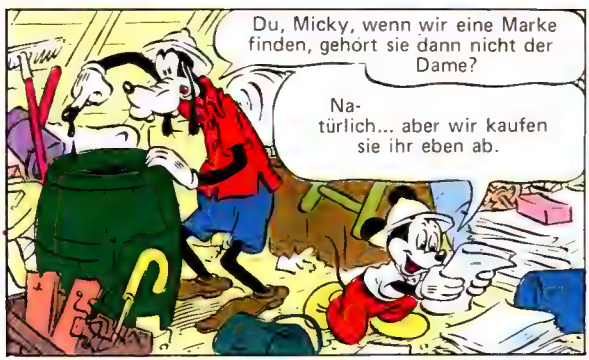
„Achtung Bodenstation, bitte melden. Hier spricht Helferlein. Habe soeben drei unbekannte Raumschiffe getroffen. Alle drei haben mir per Funk ihre Namen in Symbolschrift durchgegeben. Ich bitte, die Symbole umzusetzen und mir dann die Namen der drei Raumschiffpiloten mitzuteilen. Ende der Meldung."
Daniel macht sich sofort an die Arbeit. Wollt Ihr ihm dabei helfen? Dann werft doch gleich mal einen Blick auf Daniels Bildschirm. Dort seht Ihr, welcher Buchstabe für welches Symbol steht.



© Walt Disney Productions

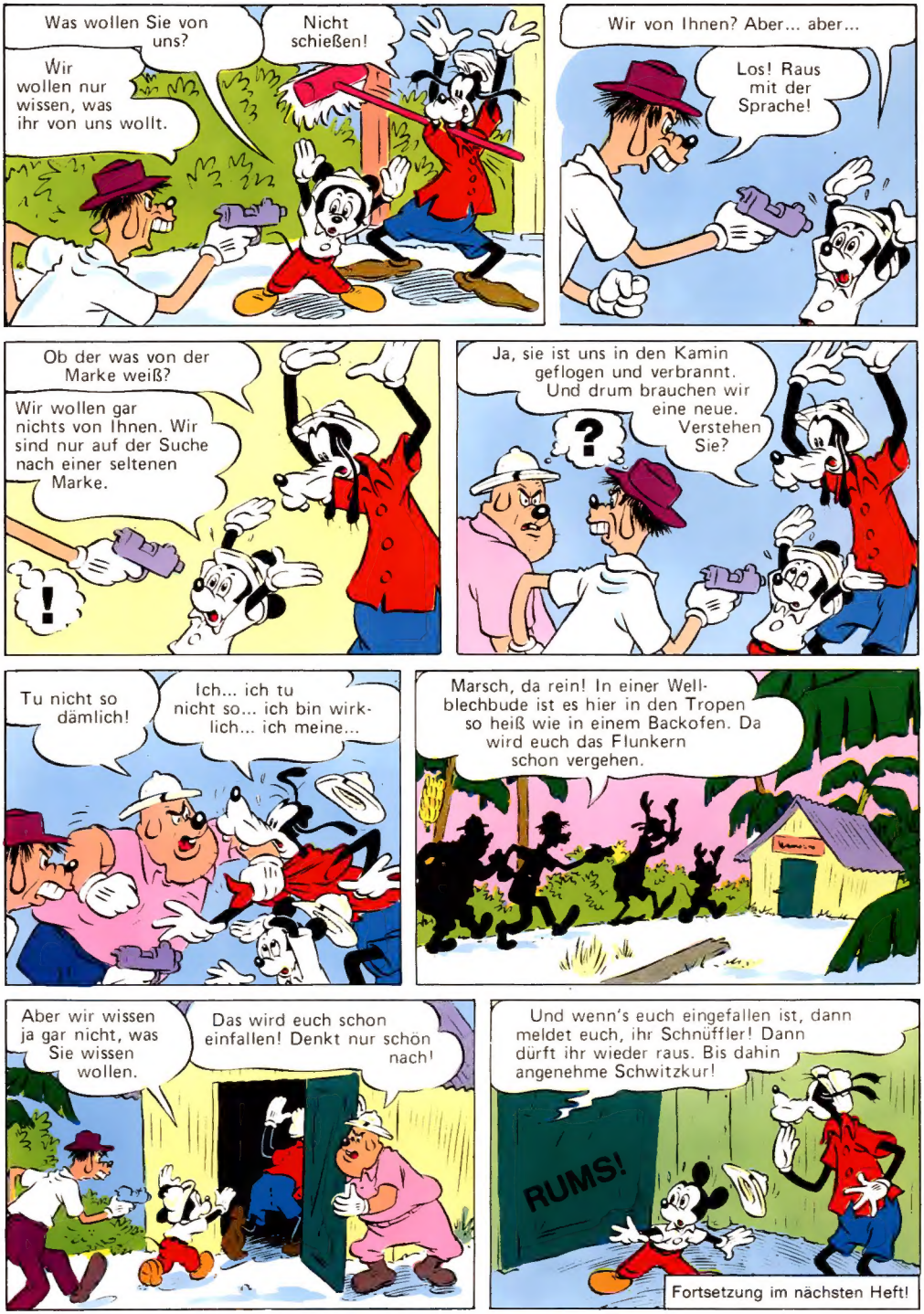
Nächste Woche im Spiel- und Bastelteil:

Jetzt weiß ich, warum sie Bananen-inseln heißen.
Hihi!
Komische Typen, die beiden! Sind heute mit der „Bananenkönigin" angekommen!
Werden Touristen sein!
Touristen in Pisang-Port? In so einem vergammelten Kaff macht keiner Urlaub!
Wo willst du denn hin?
Ich muß wissen, was die hier wollen! Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste.
Daher...
He, Micky! Da ist ja, was wir suchen!
Was meinst du?
POSTAMT
Ein Postamt! Da kaufen wir den Rotbraunen oder wie die Marke heißt.
Halt!
?
Was du dir so vorstellst! Wenn man die Marke einfach kaufen könnte, wär' sie doch nicht selten und nicht teuer.
Nein, Goofy, ich sag' dir, das wird eine ganz schwierige Sache. Das muß dir klar sein. Wir müssen vorgehen wie richtige Detektive.
Aha, Detektive! Hab' ich mir doch gleich gedacht!



...erlebt 5 bekannte Disney-Figuren

Ich möchte nur wissen, wie sie Wind von unserm Schmuggelgeschäft bekommen haben. Hier weiß niemand was davon.
Hauptsache, sie wissen nichts Genaues!
Am nächsten Tag...
Guten Tag, mein Herr, wir würden gern...
Bin schon im Bilde! Den Boden aufräumen! Treten Sie näher!
Woher wissen Sie denn das?
Weil die ganze Stadt davon spricht, wie tüchtig Sie sind.
Bitte, steigen Sie ein!
Wieso? Wir wollen doch Ihren Dachboden aufräumen.
Wir fahren zu meiner Großmutter. Die hat einen größeren Dachboden.
Na, auch recht!
Etwas später...
Wir sind da!
Aber das Haus hat ja gar keinen Dachboden!
Sehr richtig! Und ich habe auch keine Großmutter. Hände hoch!


Was wollen Sie von uns?
Nicht schießen!
Wir wollen nur wissen, was ihr von uns wollt.
Wir von Ihnen? Aber... aber...
Los! Raus mit der Sprache!
Ob der was von der Marke weiß?
Wir wollen gar nichts von Ihnen. Wir sind nur auf der Suche nach einer seltenen Marke.
!
Ja, sie ist uns in den Kamin geflogen und verbrannt. Und drum brauchen wir eine neue. Verstehen Sie?
?
Tu nicht so dämlich!
Ich... ich tu nicht so... ich bin wirklich... ich meine...
Marsch, da rein! In einer Wellblechbude ist es hier in den Tropen so heiß wie in einem Backofen. Da wird euch das Flunkern schon vergehen.
Aber wir wissen ja gar nicht, was Sie wissen wollen.
Das wird euch schon einfallen! Denkt nur schön nach!
Und wenn's euch eingefallen ist, dann meldet euch, ihr Schnüffler! Dann dürft ihr wieder raus. Bis dahin angenehme Schwitzkur!
RUMS!
Fortsetzung im nächsten Heft!

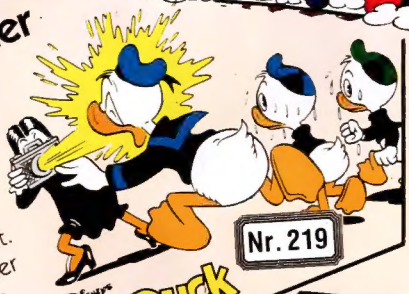
Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Gundels gefährlicher Foto-Trick

Onkel Dagobert hat sie damit schon aufs Kreuz gelegt und ist nun mit seinem Glückstaler auf der Flucht. Als Donald und die Kinder sie verfolgen, machen sie ebenfalls Bekanntschaft mit Gundels gefährlicher Kamera...



Nr. 219

Walt Disneys **Donald Duck**

Gegen alle Regeln...

...versucht Donald einen Wettkampf zu gewinnen und gerät dabei laufend in die peinlichsten Situationen. Wieder ein echter Donald-Klassiker im 'Nostalgoofy' und andere dufte Comics.

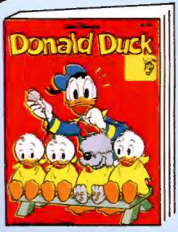
Wie immer mit Preisausschreiben!

Nr. 8

Walt Disneys **GOOFY**

Besonders tolle Comic-Geschichten...

...stecken in jedem dieser beliebten Hefte.



Walt Disneys **Donald Duck**

Nr. 51

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

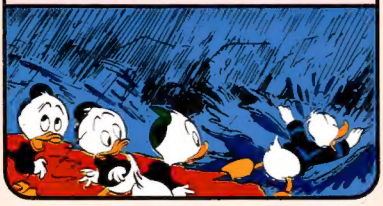
Tosende Wasser...

...drohen Donald mit sich fortzureißen. Und Tick, Trick und Track sind überzeugt, daß alles ihre Schuld ist...

Diese und andere tolle Geschichten lest Ihr in

Nr. 8 **Micky vision**

Mit einem klasse Aufkleber!



Zorro für eine gerechte Sache!

Wieder einmal muß er gewissenlosen Leuten eine empfindliche Lektion erteilen...

ZORRO

Nr. 3

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Hereinspaziert! – Hereinspaziert! Hier erlebt Ihr 5 bekannte Disney-Figuren 125 Mal verrückt verdreht.

Disney PANOPTIKUM

Eine tolle Raritätenschau wie auf dem Rummelplatz. Es ist schon sensationell, zum Beispiel eine Klarabella zu sehen, die in der Mitte aus Ede Wolf und unten aus Franz Gans besteht. Dies ist aber nur eine von sage und schreibe 125 originellen Möglichkeiten, die Ihr Euch selber zurechtdrehen könnt. – Na dann: Hereinspaziert! Hereinspaziert!

Erlebt, wie Donald als Aushilfsbibliothekar sich bei den Büchereibesuchern furchtbar unbeliebt macht und schließlich noch eine wahre Katastrophe auslöst...

Und diesmal versucht Ede Wolf, sich als Wahrsagerin verkleidet an die kleinen Schweinchen heranzumachen.

Diese und andere lustige Geschichten bringt Euch die nächste MICKY MAUS.

©Walt Disney Productions

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!